PS one PS2

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nr. 12/2002

Kaina 4,90 Lt

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2003

9 771392 953007 12

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

Saulės galia varomas žaidimas.............................. 005
D. Rodmanas prisijungs prie Dead or Alive.......... 005
VA TOP&BOTTOM.. 006

NUMERIO TEMA

FIFA football 2003.. 007

VA iš dirbtuvių

James Bond 007: Nightfire.................................... 013
The Getaway.. 014
Auto Modellista.. 015

PS2 karta

Hitman 2: Silent Assasin.. 016
Lord of the Rings: The Two Towers....................... 018
The Scorpion King: Rise of the Akkadian............... 020
TimeSplitters 2... 026
Ninja Assault.. 028

PSOne apžvalga

Klonoa Beach Volley... 030
Vanguard Bandits... 032

GBA

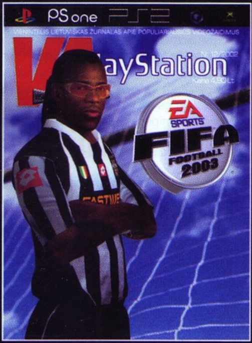
Super Mario World: Super Mario Advance 2........ 035

Aksesuarai

Thrustmaster Desert Eagle .50AE......................... 038

Game paused

Videožaidimų istorija.. 036
D.U.K.. 040
Skelbimai... 040



playstation@oho.balt.net
irc: # va_playstation

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris–maketuotojas Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 382.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

VA Sveiki VA

Na ką, sulaukėme paskutiniojo 2002–ųjų numerio. Iš tiesų, mum redakcijoje šie primieji gyvavimo metai tiesiog „pralėkė" pro akis. Rodos ką tik sėdėjome ir galvojome, koks tūrėtų būti VA PlayStation, kūrėme stilių, dizainą, temas, klausėme jūsų, ką galvojate. Prabėgus vieneriems metams, laukia ta pati užduotis.

VA PlayStation nuo kitų metų keisis. Bus storesnis, išsamesnis, daugiau dėmesio, žinoma, skirsime PlayStation 2 konsolei. Nebijokite, PSOne tikrai neužmiršime, seksime naujienas ir stengsimės papasakoti apie VISKĄ, kas pasirodys šiai mielai, bet savo pozicijas užleidžiančiai konsolei.

Visų mūsų laukia didžiulis iššūkis, vadinamas Šventom Kalėdom. Taip taip, atostogų sezonas pats aktyviausias videožaidimų pasaulyje. Kažkur skaičiau, kad daugiau nei pusė per tyrimą JAV apklaustų žmonių teigė, kad dovanos, arba gaus dovanų videožaidimus. Na, Lietuva ne JAV, bet tikime, kad ne vienas po eglute rasite kokį videožaidimą. Tik prižadėkite „nepersižaisti". Nepamirškite pasveikinti artimųjų ir draugų, per šventes stenkitės praleisti su jais kuo daugiau laiko. Juk jos tam ir skirtos. Mes irgi bandysime nors trumpam atsiplėšti nuo TV ekranų, mesti pultelius žemėn ir pasidžiaugti šventėmis. Nors neprižadame, juk tiek daug gerų žaidimų turi tuoj tuoj pasirodyti... :)

Linksmų švenčių, susitiksime kitais metais!

Pagarbiai Ryčka

PS2 stipriai lyderiauja

SCE pranešė, kad Europoje parduota daugiau nei 10 milijonų PlayStation 2 konsolių. Benrovė tikisi, kad iki 2002-ųjų pabaigos bus parduota 13 milijonų konsolių. Antroje vietoje esantis varžovas – Nintendo GameCube — stipriai atsilieka. Iki metų pabaigos Nintendo tikisi parduoti apie 2,5 milijono vienetų Europoje. Microsoft iki metų pabaigos Europoje tikisi parduoti apie 1.5 milijono Xbox vienetų. Populiariausio PlayStation 2 žaidimo GTA Vice City jau parduota 4 milijonai kopijų. Per dvi pirmąsias pardavimo dienas vien tik Anglijoje nupirkta ketvirtis milijono kopijų.

Tik Japonijoje

Sony Computer Entertainment paskelbė, kad PlayStation 2 kaina Japonijoje mažės. Vėliau SCE Europe teigė, kad šis kainos kritimas bus tik Japonijoje. Deividas Ryvesas, SCEE vice prezidentas, pardavimų ir rinkodaros atstovas, paneigė gandus apie kainos kritimą Europoje:

„Mes labai patenkinti PlayStation 2 pardavimu Europoje, padidėjusiu po kainos sumažinimo rugpjūčio pabaigoje," — kalbėjo Deividas Ryvesas. „Šv. Kalėdų proga siūlome fenomenalų PlayStation žaidimų pasirinkimą — nuo Harry Potter iki Lord of the Rings, The Getaway, GTA Vice City ir kitų. Niekada nebuvo geresnių laikų žaisti PlayStation".

Dar vienas Rockstar pirkinys

Lapkričio mėnesį Kalifornijoje esanti Angel Studios nupirkta už 28 mln. JAV dolerių (95 mln. litų). Naujasis šeimininkas — garsioji Take-Two Interactive. Anksčiau Angel Studios komanda bendradarbiavo su Rockstar Games, kartu dirbo prie Midnight Club ir Smuggler's Run projektų. Dabar bendradarbiavimas tapo dar glaudesnis.:)

Dėmesio visiems: Angel Studios turi ne tik naują savininką, bet ir naują vardą — Rockstar San Diego.

Viskas turi pabaigą

Pastaruoju metu Angel Studios kūrė keletą žaidimų skirtingoms kompanijoms — tai Midnight Club II (Rockstar), Red Dead Revolver (Capcom) ir TransWorld Surf: Next Wave (Infogrames). Nors kompanijoje ir įvyko permainos, žaidėjus galime nuraminti: visi paminėti žaidimai bus baigti.

„Angel — vertingas Rockstar partneris, su kuriuo bendradarbiavome trejus metus", — sako Sam Houser, Rockstar Games prezidentas. Jo teigimu, Angel Studios turi didžiulę patirtį kuriant meną ir įspūdį, „o tai juk ir yra svarbiausia".

Rockstar Games vadovas džiaugiasi, kad su nauja komanda — garantuoti nauji laimėjimai. „Angel darbuotojams tikrai netruks darbo, nei vienas jų nebus atleistas, ir, manau, dvi talentingos komandos greitai susibičiuliaus", — mano S.Houser.

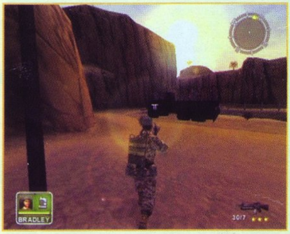
Šiuo metu nauji Rockstar padaliniai sėkmingai dirba jau ne vieną mėnesį. Taigi šviežiausias Rockstar San Diego dabar irgi prisidėjo prie smagaus būrio: Rockstar North, Rockstar Toronto ir Rockstar Vancouver.

Keletas faktų

1985 metais kompaniją Angel Studios įkūrė Diego Angel. Šiuo metu joje dirba maždaug 125 žmonės. Atsiradus naujiems Angel savininkams, visiems darbuotojams buvo perrašytos ilgalaikės darbo sutartys su Rockstar.

„Šaunu prisijungti prie naujos komandos. Be to, Rockstar galvoja apie tokius žaidimus, kuriuos mes mėgstame žaisti ir kurti", — teigia Diego Angel, dabartinis Rockstar San Diego prezidentas. „Mūsų darbuotojų kūrybinės idėjos ir meniniai sugebėjimai bei Rockstar pardavimo ir reklamos įgūdžiai sustiprins kompaniją", — neabejoja D.Angel. San Diego padalinio vadovas užtikrina, kad jų vardas užims garbingą vietą programinės įrangos pramogų pasaulyje.

Conflict ir vėl nugalėjo



Apie Conflict: Desert Storm jau senokai negirdėjome, tačiau SCi pranešė, kad žaidimas iš Electronic Multimedia Awards (EMMA) pasičiupo „Konsolinių žaidimų" apdovanojimą. Išleistas PS 2, Xbox ir PC platformoms rugsėjį, Conflict: Desert Storm žaidimas vyksta 1991–ųjų golfo karo metu. Žaidėjai renkasi SAS ar Delta Force pajėgas ir kovoja dykumoje.

Saulės galia varomas žaidimas

Hideo Kojima (Metal Gear serijos kūrėjas) siūlo naują idėją žaidimui: saulės energijos naudojimą.

Sklando gandai, kad Konami su Hideo Kojima kuria naują GBA žaidimą. Žaidimas žada būti labai keistas. Bokura no Taiyou, arba Our Sun, — Konami paskelbtas "Saulės veiksmo RPG". Žaidimo siužetas - kova su vampyrais. Žaidimo kartridžas (pasiruoškite šitam) iš tiesų turės įstatytą saulės plokštelę. Gali būti (informacija nėra tiesioginė, Konami bendravo tik su japonų žurnalais), kad žaidėjai galės „sugerti" saulės energiją ir pasinaudoti ja žaidime. Kuo daugiau energijos pritrauksite, tuo stipresnės bus veikėjo savybės.

Sprendžiant iš negausių žaidimo detalių, Hideo Kojima norėjo sukurti tokį žaidimą, kuris padrąsintų žaidėjus išeiti iš namų. Tinkamiausias būdas — leisti jiems žaisti saulėje. Kojima siekia sugriauti žaidėjo, tūnančio namuose, stereotipą. Jis tikisi, kad Bokura no Taiyou žaidėjas susivienys su gamta.

Tai iš tiesų keista idėja, ypač dėl to, kad žaidžiant su GBA ir taip reikalinga šviesa. Nebent šis kartridžo šviesos sensorius jautrus tik saulės šviesai, kitaip paprasta šviesa, apšviečianti LCD ekraną, taip pat itakos sensorių.

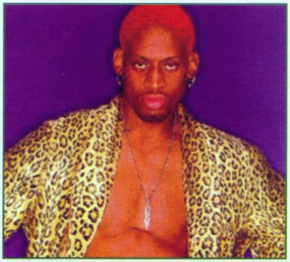
Bokura no Taiyou Japonijoje pasirodys 2003-ųjų vasarą. Tačiau nėra jokių garantijų, kad jis atkeliaus ir iki mūsų. Na, bet reikia tikėtis, ir mums pavyks "pažaisti su šviesa".

Denisas Rodmanas prisijungs prie Dead or Alive

Tecmo paskelbė, kad buvusi NBA žvaigždė Denisas Rodmanas paskolins savo balsą naujam tinklinio žaidimui Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball. Sportininkas įgarsins veikėją Zaką. Žaidimas Dead or Alive herojus perkelia į paplūdimį pažaisti tinklinio. Žaidėjai gali nustatinėti veikėjų savybes ir keliauti į kitas salos dalis, apsilankyti kazino bei teatre.

„Esu didelis Dead or Alive serijos fanas, ir labai apsidžiaugiau, kai Tecmo paprašė manęs įgarsinti Zaką," sakė Rodmanas. „Jis yra pašėlęs veikėjas, toks esu ir aš, beje, šiek tiek pokštininkas. O Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball yra mano tipo žaidimas, jei suprantate, apie ką aš".

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball Xbox platformai pasirodys kitų metų pradžioje.



Square jungiasi su Enix

Lapkričio 26 dieną japonų kompanijos Enix ir Square pradėjo susijungimo procesą, kuris truks iki kitų metų balandžio mėn. Kompanijų susijungimo tikslas — tapti stipriu nepriklausomu kūrėju bei uždirbti ne mažiau kaip 656 mln. JAV dolerių (2,2 mlrd. litų) iš metinių pardavimų.

Nauja bendrovė, vardu Square Enix, bandys varžytis su pramogų rinkos gigantėmis iš Europos ir JAV.

„Pramogų pasaulis kasdien prisipildo naujovių, todėl ir programinės įrangos kūrėjai negali snausti, — spaudos konferencijoje pareiškė Enix atstovas. — Šis susijungimas rodo, kad didėjant pramogų paklausai turi didėti ir pramogas siūlančios kompanijos, o Square Enix komanda tikrai pasiūlys aukščiausios kokybės skaitmeninę prekę."

Rodos, esame priversti laukti naujovių, o kol kas teks stebėti, kaip japonai varžysis su EA, Activision, Infogrames ir kitomis Vakarų programinės įrangos magnatėmis. Tai nebus lengva, kadangi pastarieji metai nė vienai kompanijai nebuvo sėkmingi. Tikriausiai pamenate, kaip Square patyrė visišką fiasko su filmu Final Fantasy, o Enix nepajėgė sukurti nieko naujo, kaip tik dar vieną Dragon Quest seriją. Tikėkimės, jog šis susijungimas grąžins kompanijoms gerą vardą.

Sklinda kalbos, kad Square Enix užims didžiąją dalį RPG žaidimų rinkos Japonijoje. Galbūt tai ir bus tas sėkmės laiptelis, kuriuo kompanija pakils arčiau prekybininkių Vakaruose.

Vairuosime Lamborghini!

Kompanija Rage kitą rugsėjį leis mums pasivažinėti Lamborghini automobilais. Viskas, ką matėme, atrodo tiesiog puikiai. Saulėtos kaimo vietovės? Yra. Stulbinantys sportiniai automobiliai? Be abejo. Nupoliruota grafinė išvaizda? O taip! Deja, kol kas nieko negalime pasakyti, kaip Lamborghini vairuosime. Pasigrožėkite ekrano paveikslėliais.

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP-10

PlayStation	PS2	GameCube
1 HARRY POTTER 2	1 GRAND THEFT AUTO — VICE CITY	1 STAR FOX ADVENTURES
2 DIGIMON WORLD 2003	2 HARRY POTTER 2	2 JAMES BOND 007 NIGHTFIRE
3 FIFA 2003	3 FIFA 2003	3 MARIO PARTY 4
4 PRO EVOLUTION SOCCER 2	4 LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS	4 SUPER MARIO SUNSHINE
5 SPIDER-MAN 2 — ENTER ELECTRO	5 JAMES BOND 007 NIGHTFIRE	5 HARRY POTTER 2
6 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES	6 TONY HAWK'S PRO SKATER 4	6 SPYRO ENTER THE DRAGONFLY
7 TONY HAWK'S PRO SKATER 4	7 WWE SMACKDOWN! 4	7 DIE HARD VENDETTA
8 DAVID BECKHAM SOCCER	8 WRC II — EXTREME	8 TONY HAWK'S PRO SKATER 4
9 PRO EVOLUTION SOCCER 2	9 PRO EVOLUTION SOCCER 2	9 STAR WARS — THE CLONE WARS
10 FIREBUGS	10 COLIN MCRAE RALLY 3	10 SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Tiny Toon Adventures: Plucky's Big Adventure

Ši kartą į negailestingąjį skyrelį patenka du pagal animacinius serialus sukurti žaidimai. Pirmasis taikiklyje — pagal Looney Toons serijos licenciją sukurtas žaidimas Plucky's Big Adventure. Vaikiškas veiksmo žaidimas, kurio veikėjai paimti iš smagių animacinių filmukų, galėtų būti visai šaunus. Deja, ne šį kartą: vietoj linksmų nuotykių gauname nuobodų daiktų rankiojimą ir nevykusį pristatymą.

Užduotis „baisiai" originali ir intriguojanti. Iš visų 20-ies ACME Looniversity lygių užkampių reikia surankioti laiko mašinos detales. Turite padėti antinui Plakiui nukeliauti atgal laiku, kad jis spėtų pristatyti namų darbus. Žaidėjui padeda keletas kitų veikėjų. Yra ir tokių, kurie trukdo — tai Montana Maks arba Elvyra Daf.

Žaidimas labai nori būti įdomus ir nuotaikingas. Iš tiesų, vaikiški ančiuko Dafi, triušio Bunny ir kitų animacinių veikėjų personažai atrodo linksmai ir patraukliai, bet tuo viskas ir baigiasi. Visas Plucky's Big Adventure žaidimas yra detalių rankiojimas bei galvosūkių sprendimas, kuriuos išsprendus atrakintuose kambariuose toliau galima rinkti detales ir spręsti galvosūkius. Šie atrakins tolimesnius kambarius ir t.t. Žodžiu, įsivaizduojat, kaip įdomu. Na, dar reikia nuolat vengti minėtų blogiečių, tačiau su jais kovoti būtų įdomiau, ar ne? Bet to, žinoma, nėra.

Blogiausia tai, kad Plucky's nuotykiai — tingūs ir mieguisti. Daiktų rankiojimas greitai virsta monotonija, jų maišymas ir derinimas to nė kiek nepaįvairina, o tik prideda dar daugiau nuobodaus darbo. Plucky's Big Adventure paprasčiausiai nesmagus žaisti, jame nerasite jokių skatinančių ir į žaidimą įtraukiančių elementų. PSone konsolė tikrai verta daugiau, nei ši pagal žymią licenciją sukurta ir į vaikiškus gražius drabužius įvilkta nuobodybė. Gėda!

Simpsons Skateboarding

Vienas dėmesio nevertas žaidimas pagal populiarųjį animacinį serialą kartą jau svečiavosi šiame skyrelyje. Simpsons Wrestling kūrėjai iš savo nesėkmės visiškai nepasimokė. Ilgiausias (ir, ko gero, įdomiausias :)) animacinis serialas pasaulyje, patekęs net į Gineso rekordų knygą, melžiamas toliau. Ši kartą Simpsonai užkelti ant riedlenčių.

Žaidimas turi įprastus šiam žanrui režimus: iššūkius, sugrupuotus į tris vietoves, mokomąjį ir laisvą pasivažinėjimą. Tikslų sistema bėdų neturi, nes joje nieko naujo, tik paprastas šio bei to rankiojimas per tam tikrą laiką. Bėdos prasideda kalbant apie valdymą ir lygių dizainą. Iš tiesų tai trumpiau būtų papasakoti, kas šiame žaidime nėra blogai. Lygiai sudaryti iš elementarių linijų ir objektų, tad žaidėjui pasireikšti ir atlikti įdomesnių triukų nėra kur. Dar blogiau, jų atlikti nėra ir kaip — tragiškas valdymas to padaryti neleidžia. Sudėtingiems triukams paprastai neužtenka duoto laiko, be to, žaidimas paprasčiausiai „nepagauna" maigomų mygtukų komandų.

Kamera dirba taip „puikiai", kad neįmanoma matyti objektų briaunų, nuo kurių šoksime į orą. Netgi ištreniravę veikėjus negalėsite atlikti gerų šuolių vien dėl prastos animacijos ir neaiškaus kameros darbo.

Kita baisi ir seniai matyta bėda — krovimosi laikas. Mes visi pripratę prie ilgesnio ar trumpesnio žaidimo krovimosi laiko, bet Simpsons Skateboarding — išskirtinis atvejis. Čia netgi yra du skirtingi krovimosi ekranai. Palaukite, išeina, kad krovimosi laikui reikia dar vieno krovimosi laiko? Nieko nesuprantu. Mokomajame režime dar smagiau: kraunasi kiekviena užduotis atskirai, ir dažnai šis laikas būna ilgesnis, nei pačios užduoties atlikimo trukmė.

Visa tai labai keista, nes žaidime nėra nieko tokio, kas galėtų salygoti tokius ilgus užsikrovimus. Lygiai, žinoma, dideli, bet jų ir veikėjų išvaizdos kokybė tikrai prasta. Na, veikėjų modeliai gan panašūs į animacinius personažus, tačiau aplinkos objektai ypatingai paprasti.

Simpsons Skateboarding žaidime blogi abu dalykai: ir Simpsonai, ir riedlentės. Geriau įsijunkite TV ir pažiūrėkite eilinę šio smagaus filmuko seriją.

Aš visada žavėjausi *EA Sports FIFA* serija, nors daugelis futbolo fanų kaltino šį žaidimą pernelyg dideliu arkadiškumu, nerealistiškumu ir t.t. Ką gi, šiemet visų mūsų laukia didelis siurprizas...

Šį kartą netgi nesinori FIFA 2003 vadinti FIFA serijos tęsiniu, nes tai iš esmės naujas žaidimas, talpinantis savyje visas senas geras FIFA tradicijas ir debesį labai malonių staigmenų ir naujienų. Kad būtų įspūdingiau, pradėsiu nuo skaičiukų. EA įsigijo daugiau nei 170 licencijų, kas leido žaidime jūsų dėmesiui pateikti 16 futbolo lygų, 450 komandų ir daugiau nei 10 000 žaidėjų! Visas šis gėris leis jums patirti maksimalius malonumus ir išbandymus žaidžiant nauju Club Championship režimu, kuriame jūs galite dalyvauti valdydami vieną iš 18 kiečiausių Europos futbolo komandų. Tie, kam šie skaičiai nesukelia jokių emocijų, gal nudžiugs išgirdę apie naują kamuolio fizikos variklių arba apie tai, kad EA FreeStyle Movement valdymo sistema, debiutavusi NBA Live 2003 bei NHL 2003 žaidimuose, yra įdiegta ir FIFA 2003 žaidime. Taip taip, brangieji, ko gero patys pastebėjote, kad EA šiemet skina laurus kone visose žaidimų pasaulio srityse.

Apie viską po truputį

Ką gi, pradėkime nuo EA FreeStyle Movement galimybių. Kaip žinia, laisvo stiliaus judesių komandos visuose žaidimuose, kur EA spėjo juos pritaikyt, ramiai ilsisi po dešiniąja analogine vairalazde. Atvirai pasakius, žaisdamas FIFA iškart užsimaniau išmėginti naujos sistemos veikimą, tačiau truputį nusivyliau, nes FreeStyle FIFA žaidime veikė kiek prasčiau, nei, pavyzdžiui, NBA. Poveikio skirtumas atsirado greičiau ne dėl kūrėjų aplaidumo, bet dėl paties žaidimo principų. Krepšinyje tinkamai panaudojus FreeStyle judesį, dažniausiai pakanka poros žingsnių, ir krepšys atakuojamas, be to, padarę klaidą dar turime nemažai šansų pelnyti taškus, galų gale net ir nepelnę taškų nesunkiai pasivejame varžovus ir išlyginame dėl eksperimentų susidariusį skirtumą. Futbole viskas kitaip, nes kiekvienas eksperimentas priešo baudos aikštelėje gali baigtis neišnaudota proga mušant įvartį, o tokių progų žaidžiant FIFA 2003, patikėkite, nėra daug. Kodėl FreeStyle judesius vadinu eksperimentu? Na, gal todėl, kad dešinės analoginės vairalazdės judinimas priverčia valdomą komandos narį pasielgti taip, kad pavyktų apgauti gynėjus, tuo tarpu mes iš anksto galime nuspėti tik tolimesnio judėjimo kryptį, tačiau ne veiksmų seką, kuri priklauso nuo gynėjo/gynėjų bei kamuolio atstumo. Keletą kartų man pasirodė, kad FreeStyle judesys dar priklauso ir nuo to, kuria koja žaidėjas varėsi kamuolį veiksmo pradžioje. Negaliu tvirtinti, kad taip yra iš tikrųjų, bet jei taip ir yra, tai ši savybė labai graži iš estetinės pusės, tačiau realiai žaidžiant pamatyti, prie kurios kojos yra kamuolys, gan sudėtinga. Futbolas — ne ta sporto šaka, kurioje mes galime leisti žaidėjams improvizuoti, ar juo labiau pasikliauti nuojauta. Vis gi FreeStyle Movement negalima nurašyti vien tik dėl neapsakomai gražių įvarčio pakartojimų („**Action Replay**"). Kaip ten bebūtų, dažniausiai pasikliaudavau kairiąja analogine vairalazde ir „Sprint" mygtuku. Tiesiog mušdavau nuogus įvarčius, be jokių išsidirbinėjimų, ir džiaugdavausi.

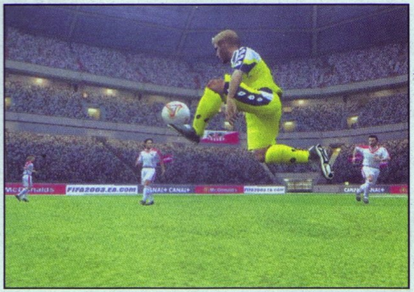
Žinoma, pastovūs FIFA žaidėjai iškart pastebės du esminius pokyčius, turinčius įtakos visam žaidimui. Tai naujas kamuolio fizikos varikliukas ir kamuolio perdavimo sistemos pakeitimas. Pirmą kartą rimtas žingsnis keičiant pastarąją sistemą buvo padarytas dar kuriant FIFA 2002, kuomet buvo panaikinta automatinio perdavimo funkcija. T.y. žaidėjas perduodamas turėdavo nukreipti kamuolį daugmaž teisinga kryptimi bei parinkti smūgio jėgą, kad kamuolys pasiektų tikslą laiku ir vietoj. Šiemet viskas kiek kitaip, nes dabar mes turime kaip ir du mygtukus perdavimui. Pirmasis — tai kvadratas, vadinamas „kiauras" smūgis, kuomet valdomas žaidėjas spiria kamuolį daugmaž tiesiai prieš save, ir tik nuo smūgio jėgos priklauso, ar spyris tebus triukas siekiant apgauti varžovus, ar perdavimas „ant užbėgimo" (reikia laikyti L1). Tuo tarpu X mygtukas atlieka tradicinio perdavimo funkciją. Perdavimui naudojant X mygtuką, žaidimas truputį sušvelnina mūsų daromą paklaidą, ir kamuolys siunčiamas tiesiai arčiausiai spyrio kryptimi esančiam komandos draugui. Skirtingai nei ankstesnėse dalyse, šiemet perdavimas suveikia visada, nepriklausomai nuo to, ar jo kryptimi yra varžovas, t.y. bet kuris perdavimas gali būti paprasčiausiai perimtas, o jei spirsite užribio link, savaime aišku, kamuolį prarasite. Kiek pamenu, ankstesnėse FIFA dalyse, pavyzdžiui, FIFA 2001, kamuolys visada pasiekdavo komandos draugą, mat perduodant žaidimas smarkiai koreguodavo kamuolio kryptį.

Dar vienas patobulinimas šioje srityje yra susijęs su kairiąja vairalazde, kuria valdomas žaidėjas. Žaisdami komandos nario judėjimo kryptį mes reguliuojame kairiąja vairalazde: kai sukame vairalazdę į kairę, jis bėga į kairę, kai staigiai traukiame vairalazdę atgal, ir mūsų valdomas žaidėjas stabteli vietoj, pravaro kamuolį sau tarp kojų ir vikriai apsisuka, taip apgaudamas tiek gynėjų, kiek tik jų šalia yra. Jei taip vairuodami kamuolį spustelsite X mygtuką, bus atliktas perdavimas, tačiau ne į tą pusę, kur žiūrėjo žaidėjas, o ta kryptimi, kuria tuo momentu palenksite analoginę vairalazdę. Tai, ko gero, viena linksmiausių FIFA smagybių šiemet, pasireiškianti tiek žaidžiant su AI, tiek su gyvu priešininku, mat nuspėti kryptį, kuria bus pasiųstas kamuolys, praktiškai neįmanoma. „Sprint" arba „Turbo" funkcija buvo kiek supaprastinta, t.y. sumenkintas jos poveikis. Žaidžiant FIFA 2002 dažniausiai laimėdavo tas žaidėjas, kuris agresyviau užguldavo R1 mygtuką. Šiemet dau-

giau dėmesio skiriame meistriškumui, tad sprintas liko efektyvus kaip ir anksčiau, tačiau tik tais atvejais, kai yra naudojamas tinkamu laiku ir tinkamoje vietoje.

Dirbtinis intelektas šįmet agresyvus kaip niekada, tad dvikovos vienas prieš vieną apskritai turėtų būti išbrauktos iš dienotvarkės. Netgi valdant tokius asus, kaip Ronaldo ar Beckhemas, bandyti grubiai veržtis į baudos aikštelę — rizikinga. Kaip bebūtų keista, šiemet sėkmės garantu tampa tolimi smūgiai į vartus bei tobulas kamuolio perdavinėjimas. Vienas iš lemtingų veiksnių šioje situacijoje — vėlgi ta pati „Sprint" funkcija, kurią AI puikiai išnaudoja; pernai jie to nemokėjo, dėl to ir pralaiminėdavo 16:0.

Baudiniai ir kampiniai taip pat neišvengė naujovių implantacijos. Dabar prieš mušdami baudinį, laisvą smūgį ar keldami kampinį, kursoriumi nusitaikome, bet prieš mušdami atliekame dar kelis veiksmus. Kairiajame apatiniame ekrano kampe turime raudoną žalią apvalų ekranėlį, kuriame laksto baltas taškiukas. Mūsų smūgio taiklumas priklauso nuo to, kaip arti žalios spalvos mes sustabdome taškelį. Tame pačiame ekranėlyje matosi ir futbolo kamuolys bei ant tam tikros jo vietos esantis raudonas taikiklis. Šiuo taikikliu mes pažymime, per kurią kamuolio vietą smūgiuos žaidėjas. Tai nėra labai aktualu mušant vienuolikos metrų baudinius, tačiau susirėmus su stipresniu vartininku ar varžovams pastačius sienelę, reiktų šią funkciją naudoti, kad mušamas kamuolys skrietų ne tiesiai, o lanku. Tokie veikėjai, kaip Deividas Beckhemas, ir be kamuolio pasukimo nesunkiai realizuoja visus baudinius būdami pakankamai toli nuo vartų, tačiau silpnesnių žaidėjų netgi labai taiklius, bet tiesius smūgius vartininkas gali atmušti. Diegdami šią sistemą, kūrėjai padarė vieną vienintelę klaidą: mušdami kampinius mes negalime sukti kamuolio, nors mums to labai norisi. Mušant baudinius ar kampinius pagrindiniai mygtukai išsaugo savo funkcijas, tad spustelėję X atliekame perdavimą, paspaudus kvadratą perdavimas gaunasi stipresnis, o kamuolys pakeliamas, spustelėję apskritimą mušame į vartus.



Kuriant FIFA 2003, daugiausia dėmesio buvo skirta Europos pirkėjams, o tai reiškia, kad įdomiausi žaidimo režimai susiję su Europos futbolo klubais. Ką padarysi, bet Lietuvėlė šiame žaidime nedalyvauja, mūsų vyrukų neradau net peržiūrinėdamas siūlomas rinktines: Lietuvos klubai matyt išvis nežinomi dėdėms iš EA. Gaila, bet, kaip sako liaudies išmintis, gimę šliaužioti — neskraido. Esu įsitikinęs, kad kai tik mūsų futbolo klubai išmoks žaisti, mes galėsime pasidžiaugti juos valdydami. Tikiuosi tai įvyks anksčiau, nei pasirodys FIFA 2069, ko ir linkiu mūsų futbolininkams...

Komandų pasirinkimas supaprastintas taip, kad norėdami valdyti stiprias ekipas, mes galime pasirinkti Club Championship režimą, kuriame yra 18 ekipų, ir negaišti savo laiko peržiūrinėdami 400 su viršum kitų komandų.

Kaip jau minėjau (o gal dar ir neminėjau?), šiemet žaidime nėra pasaulio taurės varžybų, nes kas keturis metus EA kuria atskirą žaidimą, skirtą būtent šiam turnyrui. Vietoj šio siūlomas tarptautinis turnyras, kuriame dalyvauja visos į 2002 metų pasaulio taurės varžybas patekusios rinktinės.

Grįžtant prie 18 išrinktųjų klubų norėtųsi paminėti ir kitą puikią žaidimo savybę. Tai visiškai pilnos, puikiai sukomplektuotos ir patogiai pateiktos klubų bei kiekvieno žaidėjo atskirai statistikos. Prisipažinsiu, realybėje man tai visiškai neįdomu ir nerūpi, tačiau po to, kai „Ajax" vyr. trenerio, komandos kapitono, vadybininko ir dar bala žino kieno pareigose praleidau porą dienų, kai kurie dalykėliai parūpo, ir jūs net neįsivaizduojat, kaip aš nustebau radęs atsakymus į beveik visus man iškilusius klausimus. Žinoma, per varžybas dalyvaujant vienam iš aštuoniolikos rinktinių klubų, sirgaliai dainuoja tradicines daineles, mojuoja vėliavomis ir taip toliau. Visi klubai turi savo stadionus, tad daugelis jūsų galės atkreipti dėmesį į tai, kur laisvalaikiu treniruojasi Madrido „Realo" ar „Paris-Sent Germain" ekipos. Deja, žaidimas turi ir kelis trūkumus, kuriuos norėčiau paminėti čia ir dabar. Pirma, nėra jokio treniruočių režimo, kuris padėtų mums išsiaiškinti, kaip gi, po velnių, veikia FreeStyle valdymas bei kiti patobulinimai. Tiesa, kiekvieną kartą kraunantis žaidimui, mums parodomas paveiksliukas, bet iš jo naudos — kaip iš ožio pieno. Žaidėjų bei komandų kūrimo redaktorius šiemet susikrovė daiktus ir patraukė nežinoma kryptimi, kitais žodžiais tariant, jo NĖRA. Puf ir viskas, redaktorius išnyko kaip dūmas, o kartu su juo — ir paskutinė viltis suburti Lietuvos rinktinę... Ech, o aš jau maniau, kad šiemet, kaip ir pernai, galėsiu po aikštelę pavaikyti Ryčką...

Šilkinis futbolas

Vienas labai gerbiamas mano pažįstamas, pabandęs žaidimą, pareiškė: „Gražu, tvarkinga, viskas idealiai savo vietose, viskas išpuoselėta ir nupoliruota". Tiesa, jis kalbėjo ne apie bendrą žaidimo vaizdą, o tik apie grafiką, ir tikrai neklydo. FIFA 2003 darė pedantai, kurie grįžę namo ir radę bent kokį netvarkos požymį, ko gero, nušautų žmoną, uošvienę, tarnaitę, iš Japonijos importuotą modifikuotą robotą išminuotoją ir bet ką kitą, kas tik būtų už tai atsakingas. Būtent tokie ir ne kitokie žmonės darė FIFA. Meniu langai baltesni už sniegą, meta neryškius šešėliukus, spalvos idealiai dera tarpusavyje, visi užrašai matomi aiškiai ir ryškiai, galų gale pati žaidimo atmosfera, kol naršome meniu, verčia atsilošti fotelyje ir atsipalaiduoti. Atvirai pasakius, visas žaidimas dvelkia stomatologo kabinetu, kur viskas guli idealiai sudėta į vietas, o įrankiai blizga kaip veidrodis. Toks ir ne kitoks yra FIFA 2003. Žinoma, pasikapstę mes rastume daug įvairiausių klaidelių: a la negyvi fotografai, labai nepatogiomis pozomis išsirikiavę aplink aikštę, ar nelabai tikroviškas vartų tinklelis, bet tikrai nesivarginsim tą darydami, nes geriau kol kas tikrai nėra. Be to, galim pagirti EA už puikų sprendimą vaizduojant žiūrovus — kartais jie atrodo kaip gyvi. Bravo!

Nepamirškime ir 25 stadionų, kuriuose vyksta varžybos: dalis jų yra tikrų stadionų kopijos, dalis — sukurta EA dizainerių. Taigi sirgaliai į stadionus atsineša vėliavas, fakelus ir visa tai puikiai matosi. Puikiai jaučiamas ir paros metas, kuriuo vyksta varžybos, o keisčiausia, kad kartais galima pajusti net stadione tvyrantį neapsakomą karštį, kai vaizdas net baltas nuo saulės šviesos... Taip taip, nemeluoju, kas netikit — pabandykit sužaisti varžybas Ispanijoje.

Garsiausi žaidėjai lengvai atpažįstami varžybų metu, pavyzdžiui, įkyriai šviečiantys raudoni Beckhamo sportbačiai arba oranžiniai Edgaro Deividso akiniai visada signalizuoja, kurlink perduoti kamuolį. Pedantiškumas pasireiškia ir stebint komandų marškinėlius, ant kurių yra viskas — numeris, klubo emblema, rėmėjų logotipai, o kapitonai tvarkingai ant rankų užsirišę dar ir po juostelę, tad kai yra noras atlikti agresyvų gynybos veiksmą, būtų nesunku susirasti ir auką :). Žinoma, komandos, kaip ir pridera, turi mažiausiai po du marškinėlių rinkinius, tai yra „namai" ir „svečiai". Kai kurie klubai, priimdami svečius ar patys važiuodami į svečius, gali atsižvelgti į tai, kad abiejų komandų marškinėlių spalvos panašios, ir iš spintų ištraukti dar vie-

Pirmasis įspūdis 9
Kaip visada — puikus intro ir geras „muzonas".

Įdomumas 8
Košmariškai įdomu, bet nėra Lietuvos

Grafika 10
Gražiausias futbolo simuliatorius ever

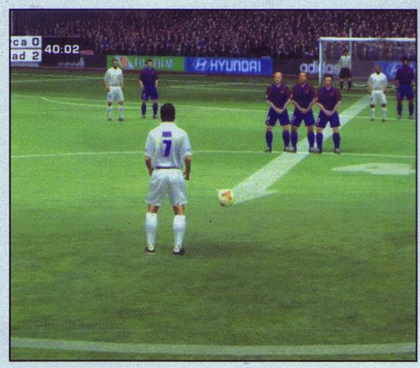
Garsas 10
Šimtanetės EA Sports tradicijos :-)

Valdymas 9
Pasikeitimus vertinu labai teigiamai

Išvada: viskas labai paprasta ir aišku: FIFA kūrėjai pasimokė iš savo kolegų bei konkurentų, ir vietoj to kad sėdėtų ir pavydėtų kitiems, patys griebėsi darbo ir sukūrė tobulą žaidimą. Valio!

Galutinis balas 10
FIFA

EA Sports darbais žavėjosi Artojas



ną komplektą, kuris pavadintas „alternatyviu". Va taip.

Reikalų negadina ir kadrų kitimo greitis, žaidimas lygus kaip šilkas, lengvai sutrūkčiojantis tik veiksmo pakartojimo („Action Replay") metu.

Jau keleri metai geriausias...

Tokią paantraštę naudojau rašydamas apie FIFA 2002, drąsiai naudoju ją ir dabar. Žaidimo komentatoriai, kaip ir prieš tai buvusiose FIFA dalyse, pranoksta visus konkurentus, šiemet jie šneka dar daugiau, dar logiškiau ir dar labiau į temą. Man jie vis dar neatsibodo, o jei ir atsibos, aš ramus, nes žinau, kad pasinaudojęs idealiu meniu galiu juos nutildyti arba išvis išjungti. Išjungę komentatorius išgirsite kitus labai malonius dalykus — tai fanų dainelės bei žaidėjų pokalbiai ar šiaip keiksmai, kurie kartais išsprūsta ir tikriems žaidėjams... Apie muziką nieko doro nepapasakosiu, aš paprasčiausiai myliu visus FIFA garso takelius...

Ko gero tai viskas...

Ką norėčiau papasakot apie žaidimą žurnalo puslapiuose. Nors ir nepapasakojau dar daug įvairių smulkmenų, kurias planavau papasakoti. Manau šią klaidą galiu pataisyti vienu sakiniu. Šiandien FIFA 2003 yra geriausias futbolo simuliatorius pasaulyje. Atkreipkite dėmesį į tai, kad šiame tekste nepanaudojau žodžio „arkada", o tai jau labai didelis EA žingsnis į priekį.

NAUJIENOS "BAITUKO" PARDUOTUVĖSE

Populiariausi žaidimai

Kainos nuo 50,- iki 249,-

Gameboy Advance
Kaina
469,-Lt

Kaina nuo 389,-Lt

Gameboy Color
Kaina 369,-Lt

Xbox
Kaina
1089,-

GameCube
Kaina 959,- Lt

Perkant XBox, GameCube arba PlayStationII išsimokėtinai pabrangimas 0%

Kaina nuo 989,-Lt

ir partneriai
Baitukas
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai

Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Šalia "Pasimatymo" parduotuvės)
Kaunas, K.Donelaičio 26, tel/faks.: 32 30 86
(Priešais viešbutį "Takioji Neris")
Kaunas, Pramonės pr. 29, prekybos centras "Maxima"
www.baitukas.lt info@baitukas.lt

James Bond 007: Nightfire

Ginklai, įtaisai ir merginos. Svarbiausi ingredientai, būtini geram veiksmo žaidimui. Sekdama sėkmingo praėjusių metų žaidimo Agent Under Fire pėdomis, EA pristato dar vieną epizodą iš Bondo visatos. Šį kartą žaidimas tiksliai neatpasakoja konkretaus filmo, o greičiau remiasi įvairiais agento 007 patirtais nuotykiais.

Ryškus šio sprendimo privalumas — didesnė laisvė kūrėjams. Eurocom žaidimą dėlioja iš įvairių klasikinių Džeimso Bondo filmų epizodų. Pagal filmą The Spy Who Loved Me sukurtas epizodas, kur po vandeniu reikia vairuoti torpedomis apginkluotą Aston Martin Vanquish. Pagal Moonraker buvo sukurta scena kosmose su nesvarumo efektais ir kitais maloniais pojūčiais.

EA stengiasi kaip įmanydami sukurti kuo tikroviškesnį Bondo žaidimą. Čia pamatysime ir paskutinę Bondo inkarnaciją — tikrą Pyrsą Brosnoną. Aktorius pasirašė sutartį su EA ir leido panaudoti savo išvaizdą Nightfire. Žinoma, didžiąją laiko dalį žaidimas rodomas pirmojo asmens akimis, tačiau matysime ir epizodų, kur Bondas bus rodomas trečiojo asmens perspektyva. Tada ir galėsite įvertinti, kaip kūrėjams pavyko nukopijuoti Pyrsą. Trumpa iliustracija: Bondas sėlina aplink pilį labai plona atbraila. Trečiojo asmens perspektyva ne tik padeda geriau spręsti apie savo padėtį, bet ir leidžia teisingiau išmatuoti judesius laike bei išvengti apsauginių, patruliuojančių prie langų. Tai iš tiesų sustiprina buvimo Bondu jausmą. Bet tik pažaidę žaidimą įsitikinsime, kaip — gerai, ar blogai — ši funkcija veikia, .

Nightfire, kaip ir priklauso žaidimui apie slaptą agentą, dažnai teks žaisti stealth režime. Na, tai nebus Metal Gear, tačiau slapstydamiesi šešėliuose išvengsite priešų ir lygio gale surinksite didesnį taškų skaičių, kuris atrakins įvairius papildomus dalykus.

Nightfire savo išvaizda ryškiai pažengė nuo Agent Under Fire: padidinti atkuriami atstumai, smarkiai pagerinta animacija — panaudotas vadinamas judesio gaudymo (motion capture) animacijos metodas. Vairavimo misijas ir vėl kuria kanadiečių EA komanda, šį kartą pristatydama lauko lygius ir epizodus, kuriuose Bondas šaudys iš kito veikėjo vairuojamo automobilio.

Veiksmo išties nepagailėta žaidime. Ginklų pasirinkimas pakankamai didelis, valdymo sistema patogi. Standartinį FPS žaidimą paįvairina galimybė kiekvieną iš 15-os lygių praeiti skirtingais keliais.

Na, o kaip gi Bondas išgyventų be savo specialių įtaisų? Nightfire siūlo tikrai nemenką jų kolekciją: laikrodis su lazeriu, parkeris su strėlytėmis, visraktis su elektros šoku, lagaminas, veikiantis kaip ginklas ir kiti panašūs dalykėliai.

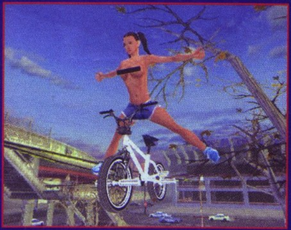
Įtaisai įtaisais, be jų dar gal kaip nors ir galima išsiversti, tačiau Bondas be merginų — ne Bondas. Laimei, kūrėjai tai taip pat puikiai supranta, todėl merginų Nightfire sutiksime ne vieną. Tarp gražuolių galėsime pasisukioti per ambasadoriaus vakarėlį ir kitus įžymybių renginius. Žinoma, teks dirbti, tačiau vieną kitą akimirką juk galima nuvogti, be to, reiktų pasinaudoti rentgeno akiniais... :)

Žaidimų išleidimo datos

2002 gruodžio mėn.

PSOne – PS2

Diena	Pavadinimas	Žanras
04	Alpine Racer 3	Sportas
05	Auto Modellista	Lenktynės
05	Monster Jam Maximum Destruction	Lenktynės
05	Drome Racers	Lenktynės
05	Star Wars: Bounty Hunter	Veiksmo
05	The Simpsons Skateboarding	Sportas
05	Tiger Woods PGA Tour 2003	Sportas
05	Virtua Cop: Elite Edition	Veiksmo
06	Metal Slug X	Veiksmo
06	Droopy	Sportas
06	Defender	Veiksmo
06	LEGO Island Xtreme Stunts	Veiksmo
06	LEGO Drome Racer	Lenktynės
06	BMX XXX	Sportas



Diena	Pavadinimas	Žanras
06	Big Mutha Truckers	Lenktynės
06	Tom & Jerry: War of the Whiskers	Veiksmo
06	Scrabble 2003	Stalo
06	Centre Court: Hard Hitter	Sportas
06	Ghost Recon	Veiksmo
06	Minority Report	Veiksmo
07	Ben Hur	Lenktynės
11	The Getaway	Veiksmo
13	Barbarian	Muštynės
13	Legends of Wrestling II	Sportas
13	Bratz Dolls	Šokiai
13	Mary-Kate & Ashley Sweet 16	Nuotykių
13	Downforce	Lenktynės
15	Vexx	Platforma

Diena	Pavadinimas	Žanras
20	Robocop	Veiksmo
20	Disney Golf	Sportas
20	Run Like Hell	Veiksmo
??	Dynasty Tactics	Taktika
??	Falcone: into the Maelstrom	FPS
??	Inquisition	Nuotykiai
??	Robotech	Veiksmo
??	Tennis Masters Series 2003	Sportas

Call of Cthulhu — jau ir konsolėms

Kompanija *Headfirst Productions* informuoja, kad žaidimo *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth PC* versijos pasirodymas nukeliamas į 2003 m. pabaigą. Tačiau mus labiausiai domina tai, kad tuo pačiu metu žaidimas pasirodys ir *Xbox* konsolei. Kaip žada kūrėjai, tai bus pirmojo asmens veiksmo–nuotykių žaidimas.

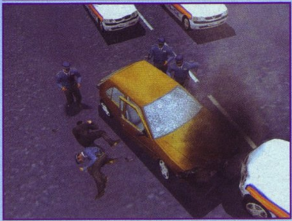
Xbox versija kuriama pagal jau pasirodžiusį Chaosium'o RPG darbą *Call of Cthulhu*. Vis tik šių žaidimų siužeto pradininkas yra ne Chaosium'as, o amerikiečių siaubo novelių rašytojas P.Lovecraft. Štai kaip būna.

Ir dar teko girdėti, kad *Xbox* — ne vienintelė konsolė, kuriai bus skirtas *Call of Cthulhu* vienas iš variantų. Kita kandidatė yra *PlayStation 2*. Jai priklausys žaidimas *Call of Cthulhu: Tainted Legacy*, kuris pasirodys 2004 m. pradžioje. Ech...dar teks palaukti.

Saugokitės katastrofų!

Kitų metų pradžioje turėtų pasirodyti žaidėjams iššūkį mesiantis kompanijos *Agetec* žaidimas. Teks gelbėtis nuo žemės drebėjimų ir kitų gamtos katastrofų. *Disaster Report* jau pasirodė Japonijoje. Pagrindinis herojus — žurnalistas, užstrigęs Capital mieste, saloje, kurią nuolat drebina požeminiai smūgiai. Žaidėjai turės visišką laisvę ir galės tyrinėti salą. Galės važinėtis dviračiais, plaukioti valtimis, naudotis kompasu ir rinkti mediag laikraščio straipsniui apie vykstančias katastrofas.

The Getaway



Ilgai lauktas SCEE Londono veiksmo–nuotykių žaidimas The Getaway netrukus leis mums pagyventi abiejose įstatymo pusėse. Pagrindinis žaidimo herojus Markas — profesionalus bankų vagis, veltui bandantis atsikratyti savo praeities. Jo sūnų pagrobia gangsterių bosas Charlie Jason ir, norėdamas jį išlaisvinti, Markas turi vėl atlikti tai, ką moka geriausiai. Prieš savo valią jis vėl nutempiamas į ydingą ir korumpuotą nusikaltėlių pasaulį. Kita medalio pusė — policijos detektyvo nuotykiai. Žaidėjui teks detektyvo Franko Karterio vaidmuo, kur tą pačią istoriją išgyvensite priešingoje įstatymo pusėje.

The Getaway kūrėjai į šį darbą žiūri labai rimtai. Atkurta apie 180 pačios Londono širdies kvadratinių kilometrų! Žaidėjai galės tyrinėti miestą vaikščiodami pėsti arba važinėtis pavogtu automobiliu. Žaidime bus apie 50 automobilių, visi jie sukurti pagal licencijas. Automobiliais ne tik važinėsimės, bet ir atliksime įvairiausius triukus.

Pasak kūrėjų, The Getaway kuriamas pagal Holivudo standartus. Vietomis žaidimą lengvai supainiosite su filmu. Veikėjai sukurti pagal tikrus aktorius, scenarijaus autorius ir meno direktorius taip pat pakviesti iš kino pramonės.

Ypatingas dėmesys The Getaway skirtas autentiškos atmosferos atkūrimui. Londonas pilnas žmonių ir automobilių, jaučiamas tikras šiurkštus gangsterių stilius, nusižiūrėtas nuo „Lok, stok arba šauk" ir panašių filmų. Žaidėjai pasijus kaip tikrame mieste, kur aplinkiniai pėstieji ir vairuotojai gyvena savo gyvenimus. Tuo metu jūs turite išgelbėti savajį, net jei dėl to reikia vogti, beprotiškai vairuoti automobilį ir kelti chaosą. Visa, kas aplinkui, reaguoja į žaidėjo veiksmus, pavyzdžiui, per gaudynes sugadinta gatvė, kitoje misijoje jau bus taisoma.

Norėdami sėkmingai įveikti visas 24 misijas (po 12 kiekvienam veikėjui), žaidėjai turės vogti ir kelti kitokį sąmyšį mieste. Besipinančios siužeto linijos atskleis istoriją iš įvairių pusių, dėl to The Getaway įtrauks net ir labiausiai patyrusius žaidėjus. Teks įvykdyti daugybę užduočių: padegti Soho restoraną, žudyti gangsterius bordeliuose, pasisavinti Triados narkotikus bei atlikti kitus nusikalstamus darbelius.

Kiekviena misija sudaryta iš 2–3 epizodų, kuriuos jungia Holivudo filmų kokybei nenusileidžiantys kino intarpai. Beje, žaidime nematysite jokių instrukcijų — viskas atsiskleis pokalbių metu. O misijose, kur kažką reikia atlikti per ribotą laiką, skaitliuko nebus — apie skubumą turėsite spręsti iš kintančio muzikinio fono.

Automobilių kolekcija The Getaway — tikrai įspūdinga. Būti žaidimo dalimi sutiko tokios kompanijos kaip Nissan, Lexus, Daihatsu, Alfa Romeo, Vauxhall, Lotus, Peugeot, Toyota, Saab, Renault ir Honda. Visi automobilių modeliai tikroviški ir, be abejo, gali sudužti į šipulius. Dūžta langai, plyšta padangos, sprogsta radiatoriai. Susprogus varikliui pats laikas ieškotis kito automobilio. Na, o kadangi Londone eismas yra intensyvus, rasti ir pavogti kitą automobilį — visai paprasta.

Be pagrindinių misijų, kūrėjai žada ir poilsinį režimą, kuris leis jums pasivaikščioti po Londoną, stebėti balandžius Trafalgaro aikštėje arba pasivažinėti turistiniu autobusu po miestą.

Auto Modellista

Greitai lenktynių žanro žaidimų lentynas papildys dar vienas kiek neįprastas darbas. Auto Modellista — pieštas (cell-shaded) arkadinis lenktynių žaidimas. Pieštos lenktynės? Čia tai kažkas naujo!

Auto Modellista įkvėptas gatvių lenktynių tikrovės ir mitų. Gatvių lenktynės visada buvo daugiau ar mažiau populiarus dalykas, kuris, po fenomenalios „Greiti ir įsiutę" sėkmės, tapo visuotine mada. Japonijoje apie šias „varžybas" be saiko rodomi įvairiausi anime filmai. Matyt, prisižiūrėję jų, Capcom vyrukai ir nusprendė sukurti tokio stiliaus žaidimą: išvaizda, balansas ir atmosfera puikiai perteikia anime dvasią.

Nors ir arkadinio stiliaus, Auto Modellista yra gan rimtas žaidimas. Arkadinis režimas paprastas ir aiškus: pasirenki lenktynininką, automobilį, sėdi į jį ir važiuoji. Kitas atvejis — čempionato režimas Garage Life, perteikiantis tikroviškesnį dalyvavimą lenktynėse nuo A iki Z. Čia visos lenktynių karjeros metu galima kurti ir modifikuoti automobilius bei dalyvauti skirtingų lygių ir reikalavimų varžybose. Taip pat yra trys mažesni nelenktyniniai režimai: Car Tuning, Garage Tuning ir Mail. Car Tuning būtent ir leidžia sureguliuoti savo automobilius: pridėti naujų dalių ir keisti nustatymus, norint pasiekti maksimalų greitį. Žaidėjo pasirinkimui – du tikslumo lygiai. Jei gaudotės situacijoje, galite knistis

po skaičiukus ir tiksliai susiderinti mašiną. Jei neišmanote ar tingite — galite rinktis iš siūlomų variantų. Garage Tuning režime darote tą patį, tik jau su savo garažu: kabinate plakatus, statote įrankių dėžes, kraunate žaislus ir kitus daiktus, kuriuos galima laimėti varžybose. Mail (pašto) režime rasite informaciją apie atrakintus automobilius ir trasas, taip pat gausite patarimų, kaip pagerinti žaidimą.

Kūrėjai žada ir dar vieną neįprastą režimą — VJ Theatre. Čia žaidėjai trumpam taps režisieriais: galės pagal savo norus tvarkyti nufilmuotus lenktynių pakartojimus. Bus galima pridėti norimą muziką, garso ir vaizdo efektus.

Smagu tai, kad žaidime pamatysime pieštus tikrų automobilių variantus. Kūrėjai gavo licencijas iš daugelio Japonijos kompanijų. Trumpa statistika: 11 Honda modelių, 9 Mazda, 11 Toyota, 12 Nissan bei keli Daihatsu, Subaru, Mitsubishi ir kitų kompanijų modeliai. Lenktynių trasos taip pat sukurtos pagal tikras ir populiarias Japonijos gatvių lenktynių vietoves. Lakstysime kalnuotose vietose, didmiesčių kvartaluose ir netgi Formulės–1 Suzuka trasoje.

Apie Auto Modellista valdymą kalbėti dar ankstoka, tačiau jis neturėtų būti sudėtingas, visgi tai — arkadinis žaidimas. Žinoma tik tiek, kad modifikuojant automobilius ir pridedant naujas dalis, jų valdymas atitinkamai keisis, tad galėsite susikurti tokį automobilį, kokį valdyti bus patogiausia.

Auto Modellista žada būti tarsi interaktyvus anime filmas. Išvaizda ir efektai — atėję tiesiai iš komiksų: judančios greičio linijos, kylantys nuo padangų purslai bei kitos animacijos gudrybės turėtų palikti nepakartojamą įspūdį. Iš ekrano paveikslėlių galima spėti, kaip tai atrodys, bet įsitikinsime tik sulaukę žaidimo. O laukti liko visai nedaug.

Midnight Club II

Rockstar atskleidė keletą žaidimo *Midnight Club II* detalių. Geriausia naujiena: *MC II* gatvių lenktynės prasidės jau vasario mėnesį — iš pradžių ant *PS2*, o vėliau persikels ant *Xbox* ir į *PC* ekraną.

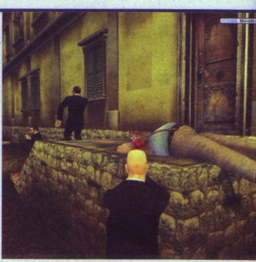
Midnight Club II pasiūlys lenktynes Los Andžele, Paryžiuje ir Tokijuje, tačiau dabar nebelėksite tiesiomis gatvėmis, kaip pirmoje dalyje. Čia teks patiems susirasti kelią, kad pervažiuotumėte kliūčių pilną miestą. Žinoma, bus varžybų startas ir finalas, tačiau visas veiksmas — jūsų rankose.

Midnight Club tęsinys nustebins ir transporto priemonėmis: ne naujais automobiliais džiaugsitės, o gausia motociklų pasiūla. Ši naujovė įvesta dėl keleto priežasčių. Pirma, motociklai turi daugiau arklio jėgos, antra, jų akceleracija geresnė, trečia, su motociklu paprasčiau laviruoti gatvėse, mašinų kamščiuose ir lengviau pervažiuoti siauras gatveles. Be abejo, yra ir trūkumų: motociklai nėra tokie stabilūs, kaip keturratės priemonės.

Automobilių aistruolių *Midnight Club II* kūrėjai irgi neužmiršo. Automobilininkai galės puikuotis keliais naujais modeliais, geresniu dalių remontu ir dar keliais privalumais.

Žaidime subalansuotos kelios svarbios funkcijos — tai realybė, pramoga ir greitis kelyje. Taigi galite spėti, kodėl *Rockstar* taip giriasi savo nauju darbu. Bet neišbandę juk dar negalime ploti, ar ne?

Beje, žaidimas linksmins ne tik lenktynėmis, bet ir turės istoriją. Kuo geriau žaidėjui seksis dalyvauti lenktynėse, tuo daugiau jis pamatys, kas iš tikrųjų dedasi gatvėse. Prieš akis atsivers tikrų varžybų dvasia :). Pirmaujantiems bus lemta pastebėti, koks kiekvieno lenktynininko vairavimo stilius, kokios ypatybės, kokios klaidos. Taigi būkite greiti ir budrūs, nes ir jus stebės!



Hitman 2:

Silent Assasin

GAMINTOJAS:	**Io Interactive**
LEIDĖJAS:	**Eidos Interactive**
ŽANRAS:	**veiksmo**
PARDUODAMA:	**nuo 2002-10-11**

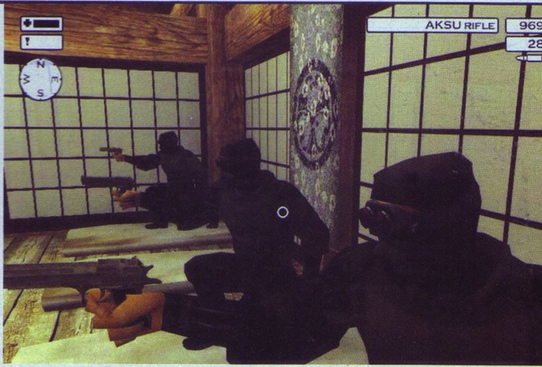
Prieš dvejus metus pasirodęs PC žaidimas sukėlė daug diskusijų ir didelį galvos skausmą tėvams. Žaidimas Hitman leido kiekvienam tapti samdomu žudiku, patirti visas šio „darbo" subtilybes ir išgyvenimus. Ponas 47 sugrįžta naujame, šį kartą ir PS2 sistemai išleistame žaidime Hitman 2: Silent Assasin.

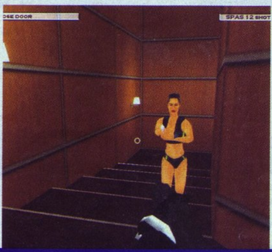
Žaidėjui ir vėl tenka samdomo žudiko, vardu Mr. 47, vaidmuo. Sklinda gandai, kad žudikas miręs, tačiau iš tiesų jis gyvena atsiskyręs ir savo draugo, kunigo Vitorio, padedamas atgailauja už nuodėmes. Bet šią ramybę sudrumsčia nežinomi banditai, kurie pagrobia Vitorio ir reikalauja iš Hitmano pusės milijono dolerių išpirkos. Žudikas nusprendžia nemokėti išpirkos, o pats surasti ir išvaduoti savo draugą. Informacijos apie grobikus jis kreipiasi į savo buvusius darbdavius, vadinamąją „Agentūrą". Darbdaviai už tokią paslaugą, žinoma, pareikalauja užmokesčio — Mr. 47 turi vėl imtis samdomo žudiko darbo.

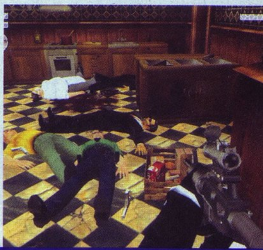
Žaidimo siužetas nukelia žudiką į įvairius pasaulio kampelius. Teks atlikti misijas Sicilijoje, Sankt Peterburge, Japonijoje, Malaizijoje, Nauristane ir Indijoje. Hitman 2 nėra labai ilgas — viso apie 20 misijų, tačiau nesibaiminkite, greitai jo nepabaigsite. Žaidimas yra labai platus ir laisvas: kiekvieną misiją galima įveikti skirtingais būdais ir keliais. Tai labiausiai džiuginanti ir žavinti žaidimo savybė.

Pats pavadinimo išplėtimas nurodo, kad žaidime didelis dėmesys skirtas stealth žanro ypatybėms. Iš tiesų, daugelį misijų teks įveikti slapstantis nuo priešų, nesukeliant aliarmo ar netgi įsimaišant tarp jų. Jau pirmojoje misijoje, norint patekti į mafijos namą, galima veikti trimis būdais: persirengti gėlininku (taip taip, Mr. 47 iš tiesų gali persirengti nužudyto žmogaus drabužiais) ir nunešti gėles į mafijos namą, persirengti bakalėjos pardavėju ir nunešti dėžę su prekėmis, arba paprasčiausiai eiti ir iššaudyti visus. Slaptumas ne visada yra būtinas. Žaidžiant lengvame lygyje jis būtinas tik keliose misijose, pavyzdžiui, Vokietijos ambasadoje arba Kirovo parke. Kitais atvejais dažniausiai galima „praeiti ugnimi", t.y. iššaudyti visus sutiktus priešus ir pasiekti tikslą. Tai taip pat yra sunku, nes priešų daug, tik įtarę kažką negero jie kviečiasi pagalbą ir skelbia aliarmą. Sunkesniuose lygiuose, kai priešai tampa agresyvesni ir sunkiau įveikiami, tenka vis dažniau naudoti slapstymąsi ir žudyti priešus nesukeliant įtarimo. Reikia būti tyliu žudiku. Smagu tai, kad po kiekvienos misijos pateiktoje statistikoje galime matyti, kiek naudojomės slaptumu ir kiek agresyvumu, kiek kartų pataikėme į galvas, išjungėme aliarmus, buvome pastebėti, sužeisti ir panašiai. Kartu su statistika pateikiamas ir rangas: masinis žudikas, meistras ninzė ir panašiai.

Misijas įveikti keliais būdais leidžia ir Mr. 47 ginkluotė. Stealth pusėje yra originalusis Hitman ginklas — styga, taip pat peilis, migdomieji, pistoletas ir automatas su duslintuvais, snaiperio šautuvas, arbaletas ir keletas kitų. Norintys kovoti agresyviai, su savimi gali pasiimti pistoletų porą, vadinamą „ballers", automatus AK 47 ir SMG, šautuvą Spas 12 ir kitus garsiai šaudančius, bet galingus ginklus. Ginklų įvairovė išties didelė, o jų veikimas — įspūdingas. Iš „ballers" poros pašautas priešas vartydamasis lekia keletą metrų, į bet kurią vietą iš MP5 pašautas priešas akimirksniu krenta negyvas, o smaugimo styga scenų nepamatysite jokiame kitame žaidime. Hitman 2 paiso ir fizinių dėsnių, tiesa, su kai kuriais netikslumais. Ginklų negalime turėti per daug, t.y. jie turi tilpti į Mr. 47 švarką ar kitą apprangą. Į užduotį galime pasiimti keletą pistoletų ir didesnių automatinių ginklų. Tačiau vėliau, misijos metu, pakeisti jų į kitus automatinius ginklus, kuriuos randame, negalime. Galime nešiotis tik vieną naujai rastą didesnį ginklą, kitą jis išmeta. Mr. 47 nebegali įsidėti didesnio ginklo atgal į švarką, nors prieš pradedant misiją taip buvo. Šaudymas iš snaiperinių ginklų taip pat įdomus (ir, ko gero, tikroviškas, tiksliai pasakyti negaliu — realybėje bandyti neteko :)): įsijungus optinio taikymo režimui, girdi-







mas Mr. 47 kvėpavimas, taikiklis reaguoja į mažiausią judesį ir nuolat truputį krūpčioja.

AI atliekamas darbas tiesiog puikus, vietomis smagiau stebėti veikiančius priešus, nei dalyvauti mūšyje. Kalbu apie misijas, kuriose persirengus reikia įsimaišyti tarp kitų. Tada kareiviai, spec. agentai ar kiti priešai akylai stebi mus ir demonstruoja įtarimą bei nepasitikėjimą: keistai žiūri, nuseka žvilgsniu, traukia pečiais ir sako „Hmmmm". Tik padarykite ką nors įtartino, pavyzdžiui, pradėkite bėgti ar netyčia išsitraukite ginklą, tuoj pat bus pakeltas aliarmas ir priešai puls į ataką. Be galo smagu. AI yra labai aukšto lygio: priešai klastingi ir labai „kieti". Šaudydami jie slepiasi už sienų ir aplinkos objektų, vaikšto į šonus, lankstosi ir kitaip vengia atakos. Misijas dažnai tenka kartoti, vietomis netgi viskas atrodo beviltiška, tačiau įveikus visus šiuos iššūkius atsiranda geras „nugalėtojo" jausmas ir noras tuoj pat pradėti kitą žygį.

Hitman 2: Silent Assasin — gan sunkus žaidimas: kieti priešai, kintančios misijos, gyvybės papildymo nebuvimas (gyvybė atsistato tik pabaigus misiją). Kaip bebūtų, kūrėjai pasistengė, kad personažas būtų šiek tiek „draugiškesnis" už pirmąjį Hitman. Dabar turime galimybę išsisaugoti ir vidury žaidimo. Nors saugojimai ir riboti (7 kartai per misiją), dažniausiai jų užtenka. Padeda ir tai, kad turimi ginklai persikelia į kitą misiją.

Gan sudėtingas ir vietomis erzinantis yra Hitman 2 valdymas. Prie jo priprasti reikia nemažai laiko. Na, visi veiksmai tvarkoj, ginklus valdyti patogu, tačiau visas judėjimas yra baisiai lėtas. Norint bėgti, reikia paspaudus laikyti R2 mygtuką. Kiti judesiai — lankstymasis, pritūpimas, vaikščiojimas į šonus — irgi lėti, nerangūs ir silpnai reaguojantys į valdymo pultelį. Nieko čia nepadarysi — žaidimas kurtas slapstymosi režimui ir tolimai snaiperinei kovai, todėl greitis čia nėra būtinas. Tačiau palakstyti ir pasišaudyti juk taip smagu!

Kitas ryškus trūkumas — kameros darbas. Hitman 2 rodomas iš dviejų perspektyvų: trečiojo ir pirmojo asmens. Trečiojo asmens režime kamera tarsi pritvirtinta seka kiekvieną Mr. 47 judesį, todėl juda gan griežtai ir nesklandžiai. Žymiai patogesnis, kaip ir turėtų būti, yra pirmojo asmens vaizdas. Čia viskas tvarkinga, išskyrus vietas, kur reikia laipioti. Lipant kamera persimeta į trečiojo asmens vaizdą, o užlipus kur nors, praeina kelios akimirkos, kol ji vėl atsistato į pirmojo asmens. Tai nebūtų taip nesmagu, jei dažnai kažkur užlipus ar išlindus iš šulinio nelauktų krūva priešų.

Drąsiai galima teigti, kad žaisdami Hitman 2 tikrai išvysite daugelį pasaulio vietų, tiksliau — pastatų. Žaidimo vaizdai sukurti kruopščiai ir autentiškai, pabrėžti kultūriniai subtilumai ir ypatybės. Niekada nemaniau, kad atsidursiu ant perėjimo, jungiančio aukščiausius pasaulyje pastatus Petronas Towers Kvala Lumpure, Malaizijoje (jei matėte „Spąstus", galite įsivaizduoti, koks jausmas). Spec. efektų nėra daug, bet jie labai padeda įsijausti į aplinką: sniegas ir vėjas sukuria tikrai šaltą Hidden Valley atmosferą, pro vitražus sklindanti šviesa verčia trumpam sustoti ir pasidairyti po katedrą.

Tik pasileidus žaidimą, meniu išgirstame nuostabią ir nerimą keliančią muziką. Hitman 2: Silent Assasin garso takelį įgrojo Budapešto simfoninis orkestras. Į šią orkestrinę muziką dažnai ir reikalingiausiose vietose įmaišomi lengvi trance intarpai. Rami foninė muzika ir skardūs ginklų garsai bei rėkaujantys ar dejuojantys priešai sukuria puikiai žudymui tinkančią atmosferą. Daugiau nieko ir nereikia.

Pirmasis įspūdis	**8**
Samdomas žudikas atgailauja? Negali būti!	
Įdomumas	**8**
Misijų — be galo įdomus, viso žaidimo — nerišlus	
Grafika	**9**
Ar norite į Sankt Peterburgą? O į Nauristaną?	
Garsas	**9**
Gal žinote, kur rasti Budapešto orkestro CD?	
Valdymas	**7**
Sunku, bet išmokti ir įprasti tikrai verta	

Išvada: samdomo žudiko darbas visame savo „gražume". Nesibaigianti įtampa ir padidėjęs adrenalino kiekis kraujyje garantuotas.

Galutinis balas
9
Žudikas

Nr. 47 Ryčka jūsų paslaugoms

Lord of the Rings: the Two Towers

GAMINTOJAS: **Stormfront Studios**
LEIDĖJAS: **Electronic Arts**
ŽANRAS: **veiksmo / nuotykių**
PARDUODAMA: **nuo 2002-11-07**

Eilinį kartą EA galima pasveikinti, jie turi puikią uoslę pelningiems projektams ir išmano, kaip ja naudotis. Niekas neįrodys, kad EA klydo pirkdama DreamWorks Interactive (MOH serijos kūrėjai); EA neklydo ir kurdami žaidimą apie visų vaikų numylėtinį Harrį Potterį; EA neklysta ir dabar: nuo lapkričio penkioliktosios šturmuojamos parduotuvės, nes pasirodė antroji Harry Potter dalis, tačiau vargšai pardavėjai dar nesutvarkė lentynų po lapkričio 7 dieną vykusio „pogromo", kai visų šalių piliečiai, ištroškę kraujo ir žaidimų, reikalavo Žiedų Valdovo...

Sakau neklydo, nes žaidimus jie išpardavė, o jei ir neišpardavė, tai tikrai parduos prieš Kalėdas, tačiau ar Lord of the Rings: The Two Towers (toliau TT) tikrai nusipelno tokios šlovės? Negalėčiau teigti, kad TT yra prastas žaidimas, ypač atsižvelgiant į, mano požiūriu, visai nevykusį Black Label Games bandymą pasinaudoti Žiedų Valdovo šlove, žaidimą Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.

Nederėtų pamiršti ir tiek kritikų, tiek žaidėjų išpuolių, kurių šūkis „filmas–žaidimas" arba „žaidimas–filmas" yra visai nevykęs derinys. Šiuose žodžiuose yra tiesios, nors aš turiu kelis pavyzdžius, kai toks derinys atrodė visai neblogai: tai pirmoji filmo Mortal Kombat dalis, tai neseniai aprašytas The Thing, tai beveik visos James Bond 007 serijos, galų gale tas pats Harry Potter nė karto nenuvylė manęs. Šiais atvejais filmas ir žaidimas gyvavo kartu darnoje, vienas kitą papildydami, bet tuo pat metu ir nepriklausomi. Su Lord of the Rings: The Two Towers situacija kiek kitokia: šis žaidimas yra visiškai surištas su filmu, žinoma, jį žaisti be galo smagu, tiek grafinis, tiek garsinis žaidimo apipavidalinimas tiesiog tobulas, bet pinigų jo pirkimui aš pagailėčiau. Nesusimąstydamas šį žaidimą įsigyčiau tik tuo atveju, jei jis būtų parduodamas kartu su filmu, kaip dovanojamas DVD (arba atvirkščiai). Šiam komplektui nepagailėčiau jokios pinigų sumos, nes jis būtų idealus...

Kodėl?

Taigi kaip jau supratote, oficialiai EA žaidimas su J.R.R. Tolkieno knyga nesusijęs, nes jis pririštas prie filmo (Black Label Games žaidimo atveju viskas atvirkščiai, jie nusipirko licenciją knygos naudojimui). EA žaidimą priskirčiau klasikinio 3D trečiojo asmens slasher žanrui, su rudamentiniais RPG elementais. Tik pradėjęs žaisti prisiminiau kažkada labai mėgtą PSone žaidimą Golden Axe, manau, daugeliui jūsų tuo daug kas pasakoma. Visai nekeista, kad Lord of the Rings: The Two Towers pavergė mane tik prasidėjęs: puikiai suderintos filmo ištraukos bei kompiuterinės grafikos vaizdo intarpai, originalūs aktorių balsai, filmo muzika... Ech... Žaidimo kūrėjai tiesiog čiupo mane už pakarpos ir metė tiesiai į žaidimą, neleisdami nė susiorientuoti, kur čia filmas, kur — žaidimas, viskas, ką aš dariau, tai tiesiog šokinėjau iš vietos, maliausi po kambarį ir be perstojo vaipiausi šūkčiodamas: „Ooooo, tai nuostabu! NEPAKARTOJAMA! Ar gali būti taip, kad visa tai, ką aš matau ekrane, vyksta iš tikrųjų?!" Valdymo pultelis turėjo kentėti be galo azartišką vairalazdės tampymą, o mygtukus spaudinėjau ne santūriai pirštų galiukais (kaip įpratęs), o bet kaip, kad tik paspaust... ir kuo daugiau vienu metu, tuo geriau. Be to, nedaviau ramybės kaimynams, nes pirma — televizoriaus garso kolonėlės buvo priverstos dirbti maksimaliu pajėgumu, antra — aš periodiškai bėgdavau į balkoną, užlipdavau ant turėklų (kaip DiCaprio „Titanike") ir rėkdavau: „I'm the King of the World". Keisčiausia tai, kad supratau, jog elgiuos ir atrodau gan kvailai, tačiau nieko negalėjau padaryti — žaidimas užvaldė mano smegenis kaip koks pamišęs lėlininkas, mėgstantis kvailioti. Visa ši beprotybė užvirė maždaug 20:00 Lietuvos laiku, tad įsivaizduokite, koks nusivylimas užplūdo mane 5:00 ryte, kai teko kėblinti į lovą su liūdna žinia... Žaidimas buvo įveiktas, išvaikščiotas skersai ir išilgai, su visais trim siūlomais personažais... Buvo liūdna, labai liūdna, kad kitą dieną nebeturėsiu ką žaisti, buvo liūdna, kad miegoti liko tik kokios trys valandos, guodė tik mintis, kad neperžiūrėtų bonusų liko tiek, kad su žaidimu ir kavos puodeliu, ko gero, praleisiu dar vieną vakarą... bet pažaisti vis tik neteks. Neklydau, kitą vakarą mėgavausi stebėdamas aktorių ir įgarsintojų darbą, klausydamas žaidimo kūrėjų diskusijų apie žaidimą ir t.t. Bet nežaidžiau. Nežaidžiau todėl, kad žaidimą buvau perėjęs, todėl, kad visi trys žaidimo personažai keliauja tomis pačiomis vietovėmis, visi trys griežtai pririšti prie siužeto linijos, visi trys turi skirtingus judesius ir sugebėjimus, tačiau skirtumas pastebimas tik animacijos prasme, tuo tarpu tiek kombinacijos, tiek judesių poveikis visais atvejais yra vienodas. Būtent tada gurkšnodamas kavą sumąsčiau, kad šis žaidimas būtų idealus priedas visiems perkantiems filmą ir atvirkščiai...

Replės

Kaip jau minėjau, žaidimas plieninėmis replėmis suspaudžia žaidėjo smegenis, valią ir saiko jausmą. Nuo pat pirmų žaidimo akimirkų žaidėjas pavergiamas, o potraukis žaisti ir žaisti didėja, kitaip sakant, apetitas auga bevalgant. Pirmas triukas, kurį naudodami kūrėjai išties rizikavo, tai siužeto pateikimas. Vie-

Lord of the Rings: The Two Towers

toj to, kad žaidėjas, pažiūrėjęs filmo ištraukas, pradėtų žaisti, jis yra kvailinamas ir visokiais būdais stengiamasi įtikinti, kad jis žaidžia filmą. Kaip tai padaryta? Iš pirmo žvilgsnio labai paprastai: labai kompiuterinis Gandolfas stovi miško pakraštyje ir pakelia akis į mėnulį, kamera kyla iš paskos, pasiekia mėnulį, tada grįžta ten, kur mes tikimės išvysti tuos pačius kompiuterinius personažus, tačiau, o dyvai!, ten stovi jau nebe CG o tikri žmonės iš filmo, jie kalba tais pačiais balsais, kaip ir mūsų valdomi personažai, o tai dar labiau sustiprina pojūtį, kad šiame žaidime–filme mes galime valdyti viską. Kūrėjai labai stengėsi ieškodami momentų, kada galės atlikti perėjimus iš žaidimo į filmą ir atgal. Galiu prisiekti, kad tai jiems pavyko tiesiog puikiai, tad dabar padedu klaviatūrą į šoną, atsistoju ir ploju kūrėjams už drąsą. Paplojau, o dabar aiškinu, kodėl tai buvo drąsus žingsnis. Paprasčiausiai kūrėjai galėjo truputį suklysti ar patingėti darydami perėjimus, o tokiu atveju žaidimas viso pasaulio akivaizdoje patirtų gėdingą fiasko, būtų sutryptas, sumaišytas su dulkėmis, ir galbūt net aš rašyčiau: „žinote, kūrėjai buvo tokie tingūs, kad net nekūrė vaizdo intarpų, o tiesiog bandė nevykusiai pereiti iš žaidimo į filmą, tokiu būdu sugadindami tiek žaidimą, tiek filmą". Tačiau dabar to apie žaidimą nerašau, ir jei kas mano, kad žaidimas negražus, nenupoliruotas ir nenušlifuotas iki tobulybės tiek technologijų tiek estetikos atžvilgiu, lai meta į mane akmenį...

Dar vienas malonus dalykas, tai žaidimą pildančios Lord of the Rings: The Two Towers filmo ištraukos. Kodėl malonus? Tikiuosi niekam į galvą neatėjo šis klausimas, juk filmo dar nėra, o mes jau turime galimybę pamatyti nemažai labai gražių ištraukų... Tai vadinama ekskliuzyvu, už kurį vis tik galima mokėti pinigus, tačiau neatsitiks nieko blogo, jei žaidimo nepirksim ir palauksim, kol filmas atkeliaus į Lietuvos kino teatrus :).

Ko gero tai viskas, ką norėčiau papasakoti apie grafinę ir garsinę žaidimo pusę. Šie du žaidimo aspektai yra tikrai puikūs ir būtent jie yra pagrindinis žaidimo variklis. Apie siužetą vėlgi daug nepakalbėsi, galima minėti tik jo pateikimą ir daugiau ar mažiau logišką bei tvarkingą įvykių seką, apie šiuos dalykus berods irgi kalbėjau, tad lieka tik valdymas, ir žaidimo gyvenimo trukmė... Už šių dviejų labai svarbių aspektų nepaisymą žaidimo kūrėjams derėtų priskaldyti skambių antausių...

Skambūs antausiai

Pliaukšt! Garbūs ponai iš EA, kodėl, kodėl ir dar kartą kodėl jūs padarėte identiškus visiems personažams scenarijus ir lygius? Negi negalėjo skirtis bent jau aplinka ar tariami žodžiai? Gal geriau reikėjo kurti ilgesnį žaidimą vienam personažui, o kitus palikti kaip bonusą? Gal reikėjo kitaip kurti kovos sistemą? Pavyzdžiui, kaip kovinio („fighting") tipo žaidimuose, kad visi personažai turėtų UNIKALIUS judesius, tebūnie jų tik trys ar keturi vienam, bet kad tik jie būtų. Na, bet vėl imu mokyti specialistus, nors tam neturiu visai jokios teisės...

Pliaukšt! Garbūs ponai iš EA, kodėl jūs idealiai sukūrėte kameros darbą ir neleidžiate mums juo džiaugtis? Negi tikrai taip smagu žaisti, kai priešų minioje mes nematom savo personažo, nežinom, kuria kryptim jis žiūri, todėl negalim naudoti taip gražiai animuotų spec. smūgių, o tiesiog maigom bet kuriuos mygtukus, tol, kol nepamatome savo personažo. Galų gale kai personažas tampa aiškiai matomas, priešai būna jau mirę, tad specialūs judesiai vėl lieka nepanaudoti...

Pliaukšt! Garbūs ponai iš EA, kodėl gi galų gale po to, kai baigiau jūsų žaidimą, beveik neveikia mano DualShock'o vairalazdės ir man taip skauda rankas? Kaip sakote? Pats kaltas? Sakote, gal reikia truputį jausti ribas ir po poros valandų pailsėti? Hm... gal jūs ir teisūs... Atsiprašau, kad rėžiau nepelnytą antausį.

Nors...

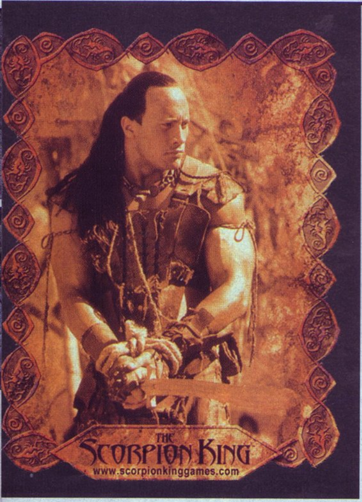
Antra vertus, be dvylikos pagrindinių misijų yra trylikta slaptoji misija, kurios metu jūs valdysite slaptą personažą. Visi trys pagrindiniai personažai turi savo mini žaidimus, kurie dar truputį prailgina žaidimo gyvavimo trukmę. Garbūs ponai iš EA galėtų nuginkluoti mane vienu pasakymu, kurį perskaičiau vieno labai garbaus žaidimų pasaulio atstovo (nepamenu, kieno tiksliai) pasisakyme: „Tobulas žaidimas yra tas, kuris visiškai pagrobia jus vienam, ir tik vienam vakarui, kurio jūs niekada nepamiršite". Šiuose žodžiuose yra labai daug teisybės, ypač jei kalbam ne apie žaidėjus–narkomanus, o apie eilinius vartotojus.

Pirmasis įspūdis — Nerealu...	**10**
Įdomumas — Nerealiai įdomu, bet tik kokias 10 valandų :-(...	**9**
Grafika — Nerealu...	**10**
Garsas — Nerealu...	**10**
Valdymas — Būtų labai geras, jei dažniau matytųsi, kas vyksta ekrane	**7**

Išvada: būtų geriausias metų žaidimas, jei būtų bent dvigubai ilgesnis. Jau geriau vienas ilgas siužetas Aragornui, nei trys trumpi ir vienodi...

Galutinis balas 8 The One Ring

žiedą mūvėjo Artojas



The Scorpion King:

Rise of the Akkadian

GAMINTOJAS:	Point of view
LEIDĖJAS:	Universal Interactive
ŽANRAS:	veiksmo
PARDUODAMA:	nuo 2002-11-22

Tik pradėjus žaisti, pastebėjau kažkokį keistą prisirišimą prie šio žaidimo. Neaiški jėga verste vertė mane kasdien pasiimti žaidimo pultelį į rankas ir stengtis vardan Motiejaus, kuris ir bus pagrindinis šio žaidimo vedlys, o jūs — pagrindinis Motiejaus pagalbininkas.

Pradžia

The Scorpion King prasideda įvadu, kuriame trumpai pasakojama žaidimo priešistorė. Taigi Motiejus yra neblogas vieno kaimo kovotojas, tačiau jam neužtenka vien tik gerai kovoti, jis siekia tapti karaliaus kovotoju, o pastarasis, apie tai sužinojęs, pasiunčia du savo tarnus, kad šie apmokytų jaunąjį kovotoja. Tarnai nenori priimti Motiejaus į savo būrį, tačiau duoda jam galimybę į jį įstoti, manydami, kad kovotojas nesugebės įvykdyti jam paskirtų užduočių. Taigi tarnai liepia praeiti trumpą pasiruošimo žaidimui kursą (treniruočių lygį), kuriame jau pradedate veikti ir jūs — išmokstate kovoti, įvairių smūgių bei nestandartinių manevrų. Manau, tai labai neblogas sprendimas, nes žaidimo kūrėjai nušovė du zuikius vienu šūviu — pratęsė siužetą ir apmokė mus, tai yra žaidėjus, kovoti. Galiausiai jums teks laimėti prieš du tarnus, kurie ir pasiuntė jus į treniruočių lygį ir tik vėliau karalius asmeniškai jums pateiks užduotį.

Siužetas

Tiesą sakant, siužetas beveik visą žaidimą išlieka toks pats: jūsų tikslas — kovoti bei nebūti nugalėtam. The Scorpion King taip pat bus įdomus nuotykių ieškotojams, nes jis savo eiga galėtų atitikti knygą – verti puslapius, o ten vis kažkas naujo. Taip bus einant iš „kambario" į „kambarį", nes aplinka nuolat kis. Bet kuo daugiau kovosite, tuo sunkiau bus žaisti, nes priešininkai darysis vis sunkiau įveikiami, jų nuolat daugės, o asortimentas taip pat pakis: tarkim, jei pradžioje kovojote tik su paprastais priešininkais, vėliau atsiras priešų, turinčių kardus, dvigubai daugiau gyvybės turinčių karių bei šunų. Reiktų pastebėti ir tai, kad stipriai sumažėja žaidimo išsisaugojimui skirtų zonų skaičius: jei pradžioje jos būdavo vos ne kas trečiame „kambaryje", tai vėliau jų reikės dar ir gerai paieškoti.

Grafika

Tai viena iš vietų žaidime, kuri mane tiesiog sužavėjo. Žaisdamas aš jaučiausi tarsi animacinio filmo personažas. Labai gerai padaryta pati žaidimo seka: tu nugali vienus priešininkus — atbėga kiti, nugali tuos — iškart bėgi toliau, kur sutinki dar karių ir t.t. Trumpiau tariant, veiksmas vystosi greitai, nėra laiko poilsiauti. Be abejo, atitaikyti grafiką visą laiką besitęsiančiam vaizdui yra ganėtinai sunku, tačiau žaidimo kūrėjai su visomis iškilusiomis problemomis susitvarkė puikiai: ugnis, kuri tikriausiai galėjo sukelti daugiausiai problemų, atrodo tikroviškai, o perbėgęs per ją herojus užsidega ir pats. Fakelai taip pat nesukelia jokių abejonių; čia nėra tokių klaidų, kokias gana dažnai palieka žaidimų kūrėjai. Grafika yra tiesiog maloni todėl, kad žaidime dalyvaujantys objektai, figūros yra labai techniškai ir kokybiškai sukurti. Visi kovotojai, mano personažas bei kitos figūrėlės, pavyzdžiui, pavėsinės ar vartai, yra patrauklūs akiai. Gana malonu stebėti kovas su kardais: vienam kardui palietus kitą, matomos žiežirbos, nors jos padarytos ne taip tikroviškai, labiau vaikiškai.

Garsas

The Scorpion King skamba patraukliai. Pagrindę muziką galima girdėti skaitant žaidimo meniu arba pauzės metu — tada skamba muzikytė, kurios klausiausi kelias minutes vien dėl to, kad ji nebuvo įkyri, o kaip tik prašėsi išklausoma iki galo. Žaidžiant skamba negarsi, tačiau baugoka muzika, kuri tarsi kviečia į kovą, tačiau palieka dalelę nežinomybės. Nors priešai beveik niekuomet nepuola iš už nugaros, arba tu juos spėji pamatyti, muzika kartais sukelia baimės jausmą. Mane labai sužavėjo tai, kad puikiai dubliuoti garsai, pavyzdžiui, kokio nors stovo kritimas, kardo sukeliamas smūgis, atsiveriantys vartai, dūžtančios vazos arba puikiai pavaizduoti kardo dū-

žiai į priešininką arba į kitą kardą. Tačiau svarbiausia, kad nėra nė vieno momentėlio žaidime, kai spengia tyla, kai niekur niekas negirgžda arba niekas nekovoja. Net kai „kraunasi" kitas kambarys, skamba muzika.

Valdymas

Tikriausiai didžiausias pliusas yra tas, kad žaidime be galo daug smūgių, nepaisant to, kad smūgiams valdyti skirti tik 4 mygtukai. Nors kamera nustatyta neblogai, man jos judesiai nelabai patiko: ji yra valdoma analogine rankenėle, tad tikrai sunku kovojant nustatyti, kad matytum vaizdą priešais save. Manau, būtų žymiai protingiau padaryti, kad kamera pati tave visuomet sekiotų, tuomet nebūtų jokios problemos nei man, nei kompiuteriui. Dar vienas minusas yra tas, kad pasiėmus vazą, nėra jokio taikiklio arba bent jau paaiškinimo, kaip sviesti objektą, kad pataikytum tiesiai į kliūtį. Todėl kiek aš kartų bandžiau taikliai numesti, tiek patyriau nesėkmių. Pastebėjau klaidų ir šokinėjant nuo vieno objekto ant kito: kartais personažas šoka ne į tą pusę arba tiesiog nukrenta ant žemės.

Lygiai ir „kambariai"

The Scorpion King yra sudarytas iš lygių (atseit miestų arba vietos, kurioje žaidžiate) ir smulkių aplinkų, pavyzdžiui, kaimo kiemelis arba rūmų menė, todėl tuos mažus, tarp lygių esančius žaidimukus, pavadinau „kambariais". Kabutėse — todėl, kad jie yra tokie maži, jog juose telpa tik po keliasdešimt kovotojų. Man labai nepatiko, kad nugalėjus kelis kovotojus reikia ieškoti vartų, eiti į kitą „kambarį", kuriame bus dar keletas. Tiesiog tam, kad pereitum iš vieno žaidimuko į kitą, sunaudoji daug laiko, o jeigu tenka grįžti atgal (užmiršai ką nors paimti) — tai gali tęstis amžinybę :). Tačiau kita vertus, „kambariai" yra ir privalumas: būnant visalaik vienoje vietoje žaidimas atsibosta daug greičiau, o nuolatos keičiantis aplinkai atrodo, kad žaidi kitą žaidimą, tad, kaip sakoma, nėra to blogo, kas neišeitų į gerą.

Ginklai

Kaip ir priklauso kovinio žanro žaidimui, The Scorpion King yra šioks toks ginklų pasirinkimas. Populiariausi yra kardai, kurių sukaupta nemaža kolekcija, tačiau gana sunku rasti geresnius kardus, o kovoti su pačiais paprasčiausiais nėra geriausia išeitis. Man labiausiai patiko geležinė pirštinaitė, su kuria kovoti buvo patogiausia, nes, pavyzdžiui, prieš šunis su kardu mosikuokis nesimosikavęs — jie vis vien tave sudraskys. Dar vienas iš ginklų — skydas. Yra geležinis bei medinis skydai, o jie tikrai patikimi tavo gyvybės saugotojai. Kiekvienas turi tam tikrą skaičių smūgių, kuriuos gali atlaikyti, deja, vėliau jie išnyksta.

Nuoširdžiai

Atsižvelgiant į žaidimo sunkumą, negalima sakyti, kad jis yra labai paprastas ar nesunkus — taip gali pasirodyti tik pačioje pradžioje. Žaidimas vertas dėmesio, bet kartais, kai nepereini lygio arba „kambario", labai atsibosta atsirasti ten, kur buvo išsaugotas žaidimas — tiesiog ten, kas jau pereita, nebe taip įdomu. Galiu jums atskleisti vieną paslaptį – grįžus į prieš tai buvusį „kambarį", jame visuomet galima rasti gyvybės arba galios, nesvarbu, kad jau buvote jų pasiėmę. Be abejo, yra ir kitų gudrybių, bet argi bus įdomu žaisti žaidimą, jei žinosite viską. Išsiaiškinkite patys...

Pirmasis įspūdis — Mane sužavėjo žaidimo motyvas	9
Įdomumas — Nuolat pateikiantis siurprizų	9
Grafika — Šiek tiek trūksta iki idealumo	9
Garsas — Vienareikšmiškai :)	10
Valdymas — Manęs valdymo pultelis klausėsi ne visada	8
Išvada: neblogas kūrinys pasitelkiant visus moderniuosius žaidimo standartus...	Galutinis balas 9 Skorpionas

Skorpionų karalius Aleliumas

TimeSplitters 2

laiko kautynės

GAMINTOJAS:	Eidos Interactive
LEIDĖJAS:	Free Radical
ŽANRAS:	FPS
PARDUODAMA:	nuo 2002-10-18

Kūrėjų kompanija Free Radical — išties drąsūs vyrukai. Nepabūgę atsiskirti nuo Rare, į žaidimų sceną įšoko su puikia Nintendo-64 James Bond licencijuota šaudykle. Netrukus jie ėmėsi kitos sudėtingos ir intriguojančios užduoties — sukurti šaudyklę tuo metu tik gimstančiai PS2 konsolei. TimeSplitters — greitas, pašėlęs ir smagus žaidimas, ilgam užsitikrinęs vietą tarp populiariausių ypatingai daugelio žaidėjų žaidimų. TimeSpliters 2 žengia dar toliau ir smarkiai papildo savo pirmtaką. Dar daugiau greičio, efektų ir puikios daugelio žaidėjų kovos.

Kaip ir dauguma tęsinių, TimeSplitters 2 stilius ir tematika išlieka tokie patys. Svarbiausia čia — greitis, grožis ir daugelio žaidėjų kova. Tačiau šiame žaidime rasime ir tai, ko smarkiai trūko pirmajame TimeSplitters — įdomų ir vertą dėmesio vieno žaidėjo režimą. Žinoma, TimeSplitters toks režimas irgi buvo, tačiau neidomus ir pernelyg sunkus.

TimeSpliters 2 vieno žaidėjo režimas siūlo 10 lygių. Taip, tai nėra daug, tačiau jie sudėtiniai: kiekvieno sudėtingumo lygyje atsiveria vis naujos vietovės, pridedami papildomi tikslai ir užduotys. Iki galo sužaidę vien tik lengvu režimu, nepamatysite apie 40 % žaidimo, t.y. praleisite didžiules lygių dalis.

TimeSplitters 2 — tikslais paremtas žaidimas. Na, šiokia tokia istorija yra, bet tik truputį svarbesnė ir įdomesnė, nei, pvz., Doom istorija. Žaidėjas dirba elitiniame kariniame būryje, o jo užduotis — gaudyti blogiečius TimeSplitters, keliaujančius laiku, rankioti kristalus, kurie valdo laiką ir istoriją. Visuose lygiuose žaidėjai kovoja ir ieško laiko kristalo, muša bosus, o vėliau grįžta pas save į laivą.

Visi lygiai, žinoma, yra skirtingose erdvės ir laiko vietose. 1990-aisiais apsilankysite Sibire, 1932-aisiais — Čikagoje, 1895-aisiais — Notre Dame, 2280-aisiais — Planetoje X, NeoTokyo mieste, 1858-aisiais — Laukiniuose Vakaruose ir kituose praeities ir ateities epizoduose. Didžiausias ir geriausias lygis, ko gero, yra Sibiras, savo išvaizda primenantis, tiksliau parodijuojantis, Bondo žaidimą Goldeneye. Šiame lygyje, Čikagoje ir keliuose kituose puikiai suderintas sėlinimas, snaiperio atakos ir atviri susišaudymai. Kiti lygiai ne tokie įdomūs, keli netgi visiškai prasti ir kankinantys: priešai staigiai tampa daug agresyvesni ir sunkiau įveikiami.

Smagu tai, kad šį istorijos režimą galima žaisti ir dviese. Be istorijos, TimeSplitters 2 rasime Arcade (lygos, savo ir tinklo), Challenge (igūdžių ir laiko iššūkiai) bei Mapmaker (žemėlapio kūrimo) režimus. Įdomūs yra iššūkiai: kuriame nors lygyje reikia atlikti tam tikrą užduotį. Pavyzdžiui, Sibiro lygyje su granatsvaidžiu reikia išmušti visus langus. Nuo atlikimo greičio priklausys, kokį medalį gausite.

TimeSplitters 2 kūrėjai pasistengė įtikti visiems, pataisė savo klaidas ir sukūrė neblogą vieno žaidėjo režimą. Tačiau įspūdingiausias žaidime vis tiek išliko daugelio žaidėjų režimas. Čia TimeSplitters 2 sau lygių neturi. Panašaus keturių žmonių mirtino mūšio nerasite niekur kitur. TimeSplitters 2 siūlo 16 įvairių daugelio žaidėjų žaidimų. Free Radical, kaip ir pirmajame žaidime, pirmojo asmens šaudyklę pavertė pašėlusiu atrakcionų pasilakstymu.

Mėgstantiems paprastą deathmatch pasišaudymą, TimeSplitters 2 siūlo 16 lygių. Lygių dizainas smarkiai pagerėjęs, išvengta ilgų ir tuščių koridorių bei rūsių, kuriuose galite strigti ir gerą valandą nesutikti jokio priešo. Botai gan įvairūs, skiriasi sudėtingumu ir išvaizda. Teks susidurti netgi su beždžionėmis. AI veikėjų taktika labai įdomi ir ne taip paprastai įkandama. Vengdami atakų jie slankioja į šalis, atlieka apgaulingus veiksmus, šokinėja į šonus, o minėtosios beždžionės vartosi kūliais. Būkite atsargūs su jomis.

Be šio, su draugais galėsite išbandyti ir daugelį kitų TimeSplitters daugelio žaidėjų režimų: Team Deathmatch, Capture the Bag, Bag Tag,

Elimination, Shrink, Vampire, Thief, Flame Tag, Virus, Regeneration, Leech, Zones, Assault, Gladiator ir Monkey Assistant su įspūdingomis beždžionėmis. Lygius žaidėjai gali prisitaikyti kaip tik nori. Galima pasirinkti taškų limitą, taškų metodą, laiko limitą, vieno šūvio nužudymus, radarą, kliūtis, veikėjo savybes, galios priedus ir muziką. Taip pat galima modifikuoti ginklų bei botų rinkinius. Pasirinkimas iš tiesų didelis: 16 ginklų, dalis kurių turi dvejopas atakas, todėl žaidėjai gali nusistatyti lygius, pradedant masinėmis žudynėmis ir baigiant tikslaus taikymosi atakomis.

Daugelio žaidėjų režime gali žaisti iki 4 žaidėjų. Galima žaisti turint vieną konsolę, tačiau yra galimybė sujungti iki keturių PS2 į vieną tinklą per tinklo adapterius arba iLink kabelius.

Dar viena TimeSplitters 2 galimybė — Mapmaker režimas, kuriame žaidėjai gali susikurti žemėlapius. Lygiams galima naudoti daugelį elementų (holų, kambarių ir panašiai), todėl fantazijai pasireikšti yra kur. Tai nėra sudėtinga — didžiulius lygius galima nesunkiai sukurti per 10 minučių. Parenkate vietoves, kambarius, išlaipinimo taškus, portalus, ginklus, išdėliojate objektus, išsirenkate muziką, spalvas, keletą kitų smulkmenų, ir baigta. Gerai yra tai, kad sukurti žemėlapiai neužima daug atminties, tad galima prigaminti jų į valias.

Free Radical, ko gero, pamišę dėl opcijų ir statistikos. Žaidėjams siūlomos visos standartinės opcijos (garso, vaizdo nustatymai, animacijos peržiūra ir pan.) ir net 6 skirtingos valdymo pultelio schemos, tarp jų ir asmeninė. Be to, žaidėjai gali peržiūrėti įvairiausias statistikas. Standartinės, žinoma, yra pražaistas laikas, nukeliautas atstumas, žaidimų skaičius, nužudymų skaičius, tikslumas ir panašiai. Tačiau rasite ir gan ekscentriškų duomenų: „Nemiga", parodanti, kiek laiko žaidėte „vienu prisėdimu", vidutinis greitis, melionų sprogimai, gyvūnų žiaurumas, nutrauktos alkūnės, nutrauktos galvos, pastebėti NSO bei „Ilgiausias žudymo šėlsmas". Verti dėmesio yra ir Arcade apdovanojimai už įveiktus iššūkius bei galerija, eksponuojanti, kiek iš 126 žaidėjų yra atrakinti.

TimeSplitters 2 atrodo puikiai. Pagyrimų sąraše pirma vieta atitenka specialiesiems efektams. Nepagailėta lazerių, šviesos, dūmų, dulkių, kibirkščių ir kitokių sproginėjančių ir blyksinčių atributų. Vienuose lygiuose jų daugiau nei kituose. Pavyzdžiui, Robot Factory tiesiog sprogsta nuo šviesų, lazerių ir ginklų atakų, atšokančių nuo sienų. Daugelis lygių savo išvaizda primena filmus. Kovodami NeoTokyo pasijusite kaip Matricoje, Laukiniuose Vakaruose patirsite Klinto Ystvudo filmų atmosferą. Toliau sąraše — animacija. Veikėjai puikiai juda ir atrodo išties įspūdingai. Tiesa, jų veidai gan statiški, daug mimikos nėra. Pagyrimų nenusipelno tik veikėjų dizainas. Nors jų labai daug ir yra gerai animuoti, pats stilius nėra labai patrauklus. Be to, jų vardai tiesiog absurdiški :).

Apie TimeSplitters 2 garsą kažką išskirtinio pasakyti sunku. Kaip jau įprasta, gausu ginklų ir aplinkos efektų, švaraus ir energingo techno ritmo, kurį kiekviename lygyje papildo tam tikra tema.

TimeSplitters 2 — išties šaunus žaidimas, papildantis FPS žanro atstovus. Tai, be abejonės, geriausia daugelio žaidėjų pirmojo asmens šaudyklė PS2 sistemai. Tad jei norite surengti žaidimų vakarėlį su draugais, TimeSplitters 2 puikiai tiks.

Pirmasis įspūdis 9
Pašėlusio greičio kautynės

Siužetas 8
Svarbiausia — įvykdyti tikslą, kodėl — nesvarbu

Grafika 9
Puiki animacija, įvairūs pasauliai ir keisti veikėjai

Garsas 8
Kiekvienam lygiui — po techno miksą

Valdymas 8
Toks pat greitas ir nesuvokiamas, kaip ir žaidimas

Išvada: banditų gaudymas laike, greitas ir grynas veiksmas bei nepakartojamos daugelio žaidėjų galimybės privers ilgam „įlįsti" į TV ekraną.

Galutinis balas 9
Laiko vagys

pasiklydęs laike Ryčka

Ninja Assault

ninzių tiras

GAMINTOJAS:	**Namco**
LEIDĖJAS:	**Namco**
ŽANRAS:	**šaudymas**
PARDUODAMA:	**nuo 2000–10–02**

Ką gi, jei jau prabilome apie PS2 ginkluotę (žr. aksesuarai), manau, būtų visai gražu aptarti ir vieną kitą žaidimą, sukurtą specialiai šviesos pistoletui.

Šį kartą kalbėsiu apie Namco kūrinėlį Ninja Assault.

Kaip bebūtų keista, ganėtinai geros Time Crisis serijos kūrėjai šį kartą pasišiukšlino ir padarė beveik niekam tikusį žaidimą. Tiesa, Ninja Assault sublizga net keliose kategorijose, tačiau to nepakanka, kad bendras žaidimo vaizdas būtų geresnis nei vidutinis.

Žaidimas paprastas kaip 2x2, be to, kūrėjai jau pačią pirmą žaidimo akimirką prisiriša žaidėją pavadžiu su tvirta apykakle ir velka jį žaidimo lygiais nė neleisdami atsikvošėti. Ninja Assault — tai trijų ninzių nuotykiai gelbėjant princesę. Kiekvienas ninzė turi savitą charakterį ir ginkluotę, bent jau taip mano kūrėjai. Iš esmės ginkluotė vos skiriasi šaudymo greičiu, galia ir užtaisymo laiku. Tiesa, visi personažai turi superataką, kurią panaudojus atliekama ta pati funkcija (nužudo visa, kas gyva), skiriasi tik vaizdo efektai. Kalbant apie personažų charakterius, jie paprasti kaip ir žaidimo scenarijus, į kurio parašymą kūrėjai investavo maždaug tris kapeikas. Vienas — labai aikštingas ir pasikėlęs ninzė, gelbėjantis princesę, kitas — labai santūrus ir išmintingas ninzė, gelbėjantis princesę, na o trečiasis... atleiskite, trečioji yra mergina, keršaujanti už nužudytą tėvą, t.y. žudanti visus iš eilės ir taip padedanti tiems, kas gelbėja princesę. Ko gero, visai netyčia nupasakojau visą žaidimo istoriją, nepaminėjau tik detalės, kad anksčiau ar vėliau princesę mes išgelbėsim, už tėvus atkeršysim, pasaulyje bus taika, tačiau pojūčio, kad nuveikėm kažką gero, taip ir nesulauksim.

Bang Bang Bang

Žaidimo valdymas. Ką ir bekalbėti, nukreipiam ginklo vamzdį į taikinį, spaudžiam gaiduką... Nors ne, atvirkščiai, iš pradžių kaip pamišę maigom gaiduką, ir, jei dar lieka laiko, bandom nukreipti vamzdį į taikinį. Faktas, kad šiam žaidimui reikalingas pistoletas, turintis mažų mažiausiai „autoreload“ režimą. Dar gerai, jei mūsų ginklas turi ir „autofire“ funkciją. Žinoma, daugelis šaudymo žaidimų mėgėjų ignoruoja „autofire“, tačiau kai pradės traškėti sąnariai (o žaidžiant Ninja Assault, tai tikrai atsitiks), net ir jie bus priversti apsigalvoti.

Žadėtieji blizgučiai

Ką gi, prieš baigdamas, privalau skirti dėmesio ir gerosioms žaidimo savybėms. Pirmas ir akivaizdus privalumas — tai priešų kiekis. Kelionėje į išsvajotąjį tikslą sutiksite nemažą kiekį įvairaus plauko demonų. Smagiausia tai, kad jie išties puikiai apipavidalinti bei originalūs. Ko verti vien tik vėžliukai su ietimis, aš jau nekalbu apie keistus veikėjus su diskais, atstojančiais vandens slides. Be to, visi priešai turi bent kelis pataikymo taškus. Pataikę į ranką ar koją, tik trumpam sustabdysime puolantįjį. Šūviai į galvą pakloja beveik visus monstrus.

Šiaip tikrai nevykusios, tačiau vis tik puikiai subalansuotos yra specialiosios atakos. Kadangi viena specialioji ataka nušluoja nuo ekrano visa, kas juda, kūrėjai tiesiog neleidžia mums ja mėgautis, tad stebuklingųjų ritinių kiekis žiauriai ribotas. Žaidėjai, savo kolekcijoje neturintys GunCon tipo ginklo, gali naudotis ir DualShock pulteliu, tačiau ši lazda turi du galus. Kūrėjai stengėsi palengvinti DualShock'ininkų dalią, tad įdiegė žaidime „autotarget“ funciją, bet pamiršo įdiegti opciją, leidžiančią ją išjungti. Dėl šio neapdairumo, žaidimas gali patikti įvairaus plauko tinginiams, bet visi save gerbiantys žaidėjai jau po pirmojo lygio mes žaidimą, mat jiems tiesiog pritruks iššūkio.

Pakaks gražių žodžių

Tik pagyręs monstrų modelius, privalau paminėti, kad pagrindiniai žaidimo herojai atrodo tiesiog tragiškai, tokių be vargo sutiksite ir PSone žaidimuose. Žaidimo garsas, deja, patenka į tą pačią „niekam tikęs“ kategoriją. Garso efektai — daugiau nei tragiški, aplinkos garsai išvis neegzistuoja. Neblogai skamba tik įžanginė melodija, bet ar tai ką nors keičia?

Tai kokia išvada? Manau, šioje situacijoje — viskas aišku, Ninja Assault galima pavadinti nevykusiu žaidimu PS2 rinkoje, tačiau atsižvelgiant į tai, kad jis skirtas žaidimui su GunCon, galima vadinti jį ir vidutiniu. Visa bėda tame, kad netgi keletas mini žaidimų bei krūva atseit skirtingų scenarijų, negelbėja žaidimo ir jis tampa monotoniškas. Galų gale net jei jūs mėgstate monotoniją, pažiūrėkime, kiek laiko jį tęsiasi. Paskaičiuoti paprasta: 4 scenarijai po 5 lygius, maksimum po septynias minutes vienam, plius pusvalandis mini žaidimų teikiamų malonumų. Jei neklystu, gaunasi apie 3-4 val., na, padauginkite jas iš trijų, atsižvelgdami į kelis sudėtingumo lygius, ir tada jau nuspręskite, ar jums jo reikia...

Pirmasis įspūdis Įdomiau buvo išbandyti GunCon nei pati žaidimą	7
Siužetas Nupirktas už trys kapeikas...	4
Grafika Modeliai puikūs, visa kita — PSone lygio	7
Garsas Tiesiog šlamštas!	4
Valdymas GunCon – neblogai, DualShock – nėra iššūkio	8
Išvada: nežinau, gal pasirodysiu per žiaurus, bet atvirai sakau, žaisdamas GunFighter PSone, patyriau daug didesnį malonumą...	Galutinis balas 6 Fire!

Nusivylęs pamatytomis ir išgirstomis banalybėmis Artojas

Hitman 2: Silent Assasin

Gauti nupjautvamzdį:
Bet kurias dvi misijas pabaikite Silent Assasin rangu.

Megajėgos režimas:
Žaisdami spauskite: R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, R2, R2.

Bombų režimas:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, Aukštyn, L1.

Sveikata:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, Aukštyn, Žemyn.

Gauti Ballers su duslintuvais:
Bet kurią misiją pabaikite Silent Assasin rangu.

Smūgių režimas:
R2, L2 Aukštyn Žemyn X Aukštyn Aukštyn.

Mirtina įkrova:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, Aukštyn, Aukštyn.

Visi ginklai:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, Aukštyn, Kvadratas, X.

Nailgun režimas:
R2, L2, Auktyn, Žemyn, X, L1, L1.

Lygio pasirinkimas:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, Kvadratas, Trikampis, Apskritimas.

Dievo režimas:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, R2, L2, R1, L1.

Lygių praleidimas:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, L3, Apskritimas, X, Apskritimas, X. Įveskite šį koda tik pradėję lygi, ir jį pabaigsite Silent Assasin rangu.

Nepažeidiamumas:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, R2, L2, R1, L1.

Žema gravitacija:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, L2(2).

Sulėtintas režimas:
R2, L2, Aukštyn, Žemyn, X, Aukštyn, L2.

Ekstra amunicija:
Jei esate šalia amunicijos krūvos, bet pranešama, kad negalite jos paimti, pasinaudokite šiuo triuku ir turėsite beveik dvigubai daugiau amunicijos. Pavyzdžiui, jei turite šautuvą, pilną šovinių, iššaukite vieną kartą, tada vėl užtaisykite ir paimkite amuniciją. Dabar turėsite beveik dvigubai daugiau šovinių.

Užmušti baidyklę:
Hitmano namų kieme stovi baidyklė, kurią galima užmušti. Pasiimkite stygą ir eikite baidyklės link. Apeikite ją pasirinkę sėlinimo, tada pirmojo asmens režimą ir laikyktie R1. Kai taikysitės į taikinį, pažymėtą ant baidyklės kaklo, atleiskite R1.

Greitesnis spynų atrakinimas:
Pradėję rakinti spyną, įeikite į žemėlapį ir išeikite. Spyna bus atrakinta.

Gauti .22SD pistoletą:
.22SD pistoletas paslėptas pilyje, kurioje reikia nužudyti vyresnįjį Hayamoto. Tai vienas iš daiktų, eksponuojamų muziejuje.

Kaip lengvai gauti Silenced Assasin rangą Terminal Hospitality lygyje:
Panaudokite anestetikus bet kuriam kulto nariui prie ligoninės. Nusileiskite į rūsį ir išjunkite generatorių. Tai nutrauks gyvybės tiekimą kulto lyderiui ir akimirksniu jį nužudys. Tada grįžkite į valtį ir baikite misiją neiššovę nei šūvio.

Gauti M4 (M16):
Autokolonos lygyje, reikia greitai išvalyti miestą ir pasiimti duotą šautuvą. Nušaukite savo taikinį. Jungtinių Tautų kareiviai sustos ir pradės bėgti jūsų link. Palaukite, kol jie prabėgs pro vartus, tada saugokitės jų šūvių ir atveskite juos į kryžminę ugnį su likusiais išorėje kariais. Sužeisti jų negalite, todėl nešaudykite. Jie netrukus iššaudys vieni kitus. Tada nubėkite ir paimkite M4. Tai nėra lengva, bet veikia.

Sėkmingas maskavimasis:
Nužudę priešą, turite atlikti 5 dalykus, kad sėkmingai apsimestumėte juo:
1. Nutempkite jo kūną į saugią vietą, kur nepatruliuoja kiti priešai (krūmai ar koks kambarėlis);
2. Pasikeiskite drabužius;
3. Apsiginkluokite JO ginklu;
4. Išmeskite nereikalingus didžiuosius ginklus, kuriuos nešate;
5. Ne bėkite ar sėlinkite, o eikite.

Priešų viliojimas:
Gera mintis slėpti nužudytų priešų kūnus, bet jei žaidžiate agresyviai, naudokitės jais kaip jauku. Keli apsauginiai vienas po kito ateis pažiūrėti į negyvą kolegą, tada juos nesunkiai nušausite. Svarbiausia, kad būtumėte nei per arti, nei per toli nuo lavono.

<u>Game shark</u>

Turi būti įvestas:
0E3C7DF2 1853E59E
EEBC0A36 BCEA090A

Neribota amunicija:
DE925246 E2CF9B83
DE911522 BCA99B83

Neribota sveikata:
DE8937D2 BCA99B83

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo PS2 žaidimo dėžutę!

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Mašinų kodai: jei įvedę kodą jūs atsirakinote vieną ar kitą mašiną, tai baigus žaisti žaidimą, ji neišliks. Norėdami atrakinti naujas mašinas, kodus turėsite įvesti kaskart įjungus žaidimą:

Aston Martin V12 Vanquish: Spauskite R2, į dešinę, R2, į dešinę, trikampis, į kairę, trikampis, į kairę pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

BMW Z8: Spauskite kvadratas, į dešinę, kvadratas, į dešinę, R2, trikampis, R2, trikampis pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

Chevrolet Corvette Z06: Spauskite į kairę, R2, į kairę, R2, L1, R1, L1, R1 pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

Ferrari 360 Spider: Spauskite R2, kvadratas, R2, kvadratas, trikampis, L2, trikampis, L2 pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

Ferrari F50: Spauskite L1, trikampis, L1, trikampis, į dešinę, L2, į dešinę, L2 pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas. Jei norite gauti Ferrari F50, galite laimėti paprasto rato varžybas, visas lenktynes arba 8 ratų varžybas. Tada atrakinsite mašiną.

Ferrari F550: Spauskite L1, kvadratas, L1, kvadratas, į dešinę, R1, į dešinę, R1 pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

Ford Pursuit Mustang Cobra R: Spauskite į kairę, kvadratas, į kairę, kvadratas, R2, R1, R2, R1 pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

Ford TS50: Spauskite į dešinę, į kairę, į dešinę, į kairę, R2, kvadratas, R2, kvadratas pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys praneimas.
HSV Coupe GTS: Spauskite L1, L2, L1, L2, R1, trikampis, R1, trikampis pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

Lamborgini Diablo 6.0 VT: Spauskite į dešinę, R2, į dešinę, R2, R1, L1, R1, L1 pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.
Norėdami gauti Lamborghini Diablo, galite surinkti 2.5 milijonus taškų. Tada mašina atsirakins.

Lotus Elise: Spauskite trikampis, R2, trikampis, R2, į kairę, kvadratas, į kairę, kvadratas pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

McLaren F1: Spauskite trikampis, L1, trikampis, L1, R1, į kairę, R1, į kairę pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

McLaren F1 LM: Spauskite kvadratas, L1, kvadratas, L1, trikampis, į dešinę, trikampis, į dešinę pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas. Taip pat šį automobilį atrakinsite laimėję pasaulio čempionatą.

Mercedes CLK GTR: Spauskite R2, R1, R2, R1, į kaire, trikampis, į kairę, trikampis pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

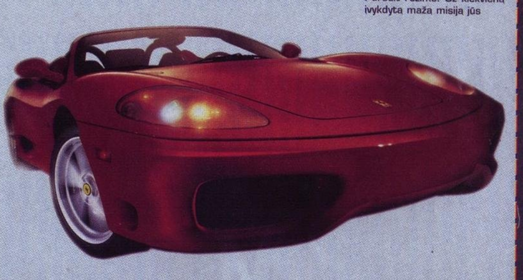
Porsche Carrera GT: Spauskite į kairę, į dešine, į kairę, į dešinę, R1, R2, R1, R2 pagrindiniame meniu, jei kodas teisingas, pasirodys pranešimas.

Dodge Viper GTS: turite surinkti 2 milijonus taškų.
Lamborghini Murcielago: turite surinkti 3 milijonus taškų

Kaip gauti papildomų taškų:

Kai pamatysite priešais jus policiją, trenkitės į ją taip, kad ji pradėtų jus vytis. Jei jums pavyks nuo policijos pasprukti, gausite papildomų taškų.

Patys būkite policija Hot Pursuit režime. Už kiekvieną įvykdytą mažą misiją jūs



Klonoa Beach Volley

japoniškas tinklinis

GAMINTOJAS:	**Namco**
LEIDĖJAS:	**Namco**
ŽANRAS:	**sportas / veiksmas**
PARDUODAMA:	**nuo 2002–09–18**

PSone dar ne laikas į savartyną! — įžūliai drąsiai tarė Namco ir tekštelėjo mums naują savo darbą iš Klonoa serijos. Šį kartą reikalų turėsime ne su vidutiniu „platformeriu", o visai neblogu ir kokybišku sporto ir smagios arkados mišiniu.

Galvoti einant — nesveika

Klonoa serija jau seniai žinoma daugeliui jaunesniojo amžiaus žaidėjų. Iš esmės tai — savotiškas Namco iššūkis, mestas tokiems veikėjams, kaip Mario, Sonic ar Spyro. Klonoa diską nešiausi namo varstomas ne itin malonių minčių apie tai, kaip kankinsiuos vardan recenzijos, o gal geriau užuot žaidęs pažiūrėsiu žinias ar paskaitysiu knygą. Tik pradėjus žaisti manyje ėmė kirbėti prieštaringos mintys: negi eidamas namo klydau... Pasirodo taip. Kaip bebūtų keista, Namco — viena iš tų kelių kompanijų, kurios vis dar gerbia PSone ir žaidimus kuria galvodama apie tuos, kurie juos žais. Man dėl to labai smagu, o tiems, kurie namie turi tik PSone, turėtų būti dar smagiau. Taigi pabandysiu papasakoti, kas tame žaidime stebuklingo...

Kids Only?

Klonoa Beach Volley (toliau – KBV) nuo A iki Z yra vaikiškas žaidimas, kurtas vaikams, skirtas vaikams ir žaisti jį turėtų tik vaikai. Į akis iš karto krenta nepaprastai išsamus meniu: atlikus bet kokį veiksmą meniu maloniai pasiteirauja: „Are You Sure?", atsakius „Yes", meniu pateikia mūsų pasirinkimo statistiką ir dar kartą paklausia: „Is This Ok?" ir t.t. Vienu žodžiu, meniu pritaikytas vaikams, apsaugo juos nuo nemalonių atsitikimų tiek žaidžiant, tiek bandant išsaugoti žaidimą. Žinoma, visi užrašai parašyti didelėmis aiškiomis raidėmis, meniu langus puošia įvairiaspalviai Klonoa personažai ir t.t.

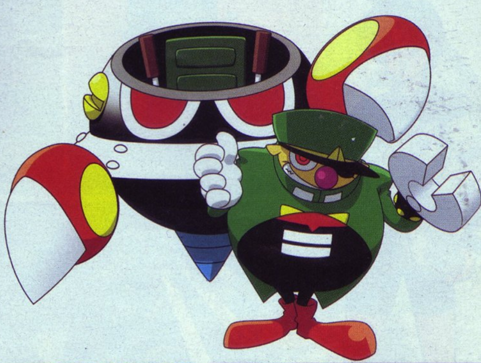
Dar vienas aspektas, išgelbėjęs ne tik vaikučius, bet ir mane, tai Training lygis. TOKIO aiškaus, išsamaus ir suprantamo trenerio darbo dar nebuvau regėjęs! Nežiūrint į tai, kad žaidimas skirtas vaikučiams, tiek žaidimo principai, tiek valdymas — painūs ir sudėtingi. Treniruočių lygis aiškiai ir paprastai supažindina žaidėją su valdymo principais, gudrybėmis ir triukais. Pilnai įveikęs visus treniruočių išbandymus, kiekvienas žaidėjas gali drąsiai žengti į areną ir priimti bet kokį iššūkį.

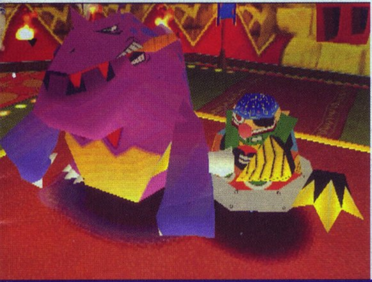
Vaikiškumo banga užplūsta bandant pasirinkti personažą: visi veikėjai labai vaikiški ir pokemoniški, bet man tai neturėjo jokios reikšmės, nes pasirinkęs pirmą pasitaikiusį personažą stačia galva nėriau į varžybas. KBV iš esmės sportinis žaidimas, bet kadangi jį kūrė Namco, žinoma, neapsieita be arkados teikiamų malonumų. Šiuo konkrečiu atveju arkadiškumas pasireiškia naudojant supersmūgius, kuriuos atlikti ganėtinai paprasta, atremti nelengva, o sunkiausia juos užsitarnauti. Kitaip sakant, nors esu žaidėjas su stažu ir jau kurį laiką nevadinu savęs vaiku, su Klonoa Beach Volley nejučiomis praleidau tris valandas, nors po ranka turėjau visai neblogą Surreal darbą Drakan: The Ancient Gates (PS2). Įsivaizduokit, kaip šis žaidimas mane užvaldė...

Tebūnie taika visuos namuos

Pati geriausia ir maloniausia žaidimo dalis yra kelių žaidėjų režimas. Šioje vietoje Namco tikrai nusipelno bent keleto apdovanojimų. Pirmasis — už puikiai pateiktą valdymą ir galimybę žaisti dviese naudojant vieną arba du pultelius, arba keturiese naudojant du pultelius. Tiesa, norint naudotis vienu pulteliu, būtinai reikia turėti pultelį su analoginėmis vairalazdėmis, tačiau aš net neabejoju, kad visi jūs jį turite. Kaip tai vyksta? Ogi labai paprastai: vienam žaidėjui tenka viena analoginė vairalazdė ir keturi šalia jos esantys mygtukai, kitam — kita vairalazdė ir kiti keturi mygtukai. Kiekvienas žaidėjas gali pasirinkti, kurioje komandoje žaisti ir kokį personažą valdyti. Į personažų statistikas dėmesį kreipti galima, bet nebūtina, mat visi personažai idealiai subalansuoti.

Būtent dėl KBV pirmą kartą gyvenime žaidžiau žaidimą su mergina, šiaip nelabai mėgstančia





konsolinius žaidimus. Pasirinkom žaidimą vienoje komandoje, Training lygio ji nežaidė, tačiau jau po poros partijų ir įkyrių mano kaip trenerio komentarų, ji puikiai susitvarkė su gynyba, dar po poros partijų jau išmanė visas pasavimo subtilybes, nepraėjus nė pusvalandžiui deramai atliko superataką ir galų gale grumtynėse su bosais ji pradėjo blokuoti priešininkų smūgius... Bet ne tame esmė, svarbiausia yra tai, kad visą žaidimo laiką nuo mūsų veidų neišnyko kvailos šypsenėlės bei pasitenkinimo išraiškos. Be to, žaidžiant komandinį žaidimą, visada galima tai jausti, mat šiaip nesutarianti ar nebendraujanti tarpusavyje komanda neturi jokių prošvaisčių net prasimušti iki finalo. Komandos nariai visada turi stebėti veiksmą aikštelėje ir patarti kolegai, kuria kryptim smūgiuoti, kuria pasuoti, galų gale prieš atremdami priešų smūgį visada turime perspėti partnerį tradiciniu „mano“ arba „paimu“. Trumpiau tariant, seniai nebuvau patyręs tokio malonumo žaisdamas konsolinius žaidimus daugelio žaidėjų režimu...

Kas per daug, tas nesveika...

Grafinis žaidimo apipavidalinimas daugiau nei puikus. Visos žaidimo arenos perpildytos maloniomis smulkmenomis, tačiau niekas neblaško dėmesio, nėra jokių įkyrių ar varginančių detalių. Ne kiekvienas sportinis žaidimas gali pasigirti tuo, kad jų arenose patogu sportuoti ir yra kur paganyti akis. KBV gali girtis ir, ko gero, giriasi. Tiesa, Klonoa arenos — ne visai sportinės, tačiau tai juk pliažo tinklinis, o kas pasakė, kad pliažo tinklinio negalima žaisti pas močiutę kaime tarp vėjo malūnų arba ant medinio plausto tarp šniokščiančių krioklių?

Grafikos minusu pavadinčiau stambesnio kūno sudėjimo personažus. Maža to, kad kai kurie iš jų neapsakomai dideli ir gremėzdiški, kūrėjai dar bandė juos detalizuoti. Finale gavosi kone pusę arenos užimantis spalvotų taškų ir kreivių mišinys, kuriame neįmanoma nieko įžiūrėti. Superatakos, nors ir žavingos visa savo esybe, atrodo irgi nekaip. Visa tai — dėl nevykusio kameros darbo naudojant sulėtinimo efektą bei tos pačios nelemtos personažų detalizacijos. Visa kita tiesiog puiku, ir senukas PSone tikrai neturėtų gėdytis, jei tik jo diskasukyje tūno toks kokybiškas žaidimas kaip KBV.

Made in Japan

Žaidimas kurtas Japonijoje, todėl visai nekeista, kad garsas visiškai atitinka visų japoniškų arkadų standartus. Aštrūs ir spiegiantys garsai, pypsėjimai bei personažų šūkčiojimai visiškai nesiskiria nuo tų, kuriuos išgirstume žiūrėdami tokius anime šedevrus, kaip Dragon Ball Z, Pokemonus ar Digimonus. Apskritai garso srityje nieko ypatingo, bet ir nieko liūdinančio ar nuviliančio. Tiesiog „made in Japan“, ir nieko čia nebepridursi.

Taigi...

Drįstu teigti, kad šis žaidimas tikrai neapkartins nė vieno PSone savininko gyvenimo šiuo ir taip sunkiu periodu, kai naujų žaidimų stygius akivaizdus. Daugiausiai malonių akimirkų jis, žinoma, suteiks vaikučiams, tačiau neabejoju, kad ir jų tėvai ar vyresni broliai bei seserys patirs neišdildomų įspūdžių žaisdami komandinį žaidimą. Tiesa, buvau visai pamiršęs: įveikus keletą čempionato lygių ir pasiekus finalą, žaidėjų dėmesiui pateikiamas netgi siužetas apie blogus dėdes, kurie naudodamiesi tinkliniu nori užkariauti visą pasaulį, ar visata, ar šiaip kažką... nesvarbu ką, svarbu tai, kad šis elementas dar kartą įrodo — pagaminta Japonijoje, ir pagaminta gerai!

Pirmasis įspūdis — 9
Viskas vaikams ir dėl vaikų...

Įdomumas — 9
Labai įdomu, jei turi gerų draugų :-)

Grafika — 8
PSone dar gyvas, ir dar gali...

Garsas — 6
Japoniška arkada, ir jokių komentarų.

Valdymas — 10
Idealu, tobula, nepakartojama, novatoriška...

Išvada: nuostabus vakaro praleidimo būdas, nenorint apkrauti smegenų, ar kibirais šlakstyti svetimą kraują. Puikiai tinka šeimoms, po barnių norinčioms susitaikyti. Tiesiog suburkite savo komandą...

Galutinis balas
9
Geras!

suvaikėjęs Artojas

Vanguard Bandits

robotai su kardais

GAMINTOJAS:	Human Entertainment
LEIDĖJAS:	Working Designs
ŽANRAS:	taktinis RPG
PARDUODAMA:	nuo 2000-07-27

Daugelis taktinio RPG žanro gerbėjų žaidė šį žaidimą ar bent jau girdėjo apie jį. Iš kitų jis išsiskiria nuostabia animacija kovų metu, vien dėl kurios vertėtų šį žaidimą išbandyti visiems, savyje radusiems bent dalelytę meilės RPG žaidimams.

Tai nebus tradicinis fantasy pasaulis, kurio tikriausiai jūs tikėjotės. Čia, viduramžių aplinkoje, žmonės toli techniškai pažengę (nors dangoraižių vietoj trobų ir tvirtovių statyti nepradėjo). Didelė dalis gyventojų turi savo milžiniškus robotus — Atalus, kuriuos galima valdyti iš jų vidaus. Daugeliui robotai asocijuojasi su gausybe patrankų, raketų, lazerių ir kitokios amunicijos, tačiau čia jie mojuos milžiniškais įvairių formų kardais, kirviais, ietimis bei kitais ginklais, kuriais žmonės kaudavosi viduramžių laikais. Visi kariniai konfliktai sprendžiami tik šiomis karinėmis mašinomis, be vargo galinčiomis paprasčiausiai sutrypti kokią trobą.

Siužetas, viena stipriausių šio žaidimo dalių, plėtojamas kitaip, nei daugelyje žaidimų — nebus iš pat pradžių papasakota visa priešistorė, ją sužinosite tik žaidimo eigoje. Pradėdami žaisti gausite jauno paauglio Bastiono rolę. Jis gyvena mažame miestelyje su savo tėvu, ir būtent šių dviejų žmonių dialogu prasideda žaidimas. Staiga miestelį užpuola Imperijos robotai ir Bastionas bei jo tėvas stoja į kovą. Bastionui tai pirmasis tikras mūšis su tikrais priešais, todėl nuo jo baigties priklauso ne tik miestelio likimas. Bastionas ilgai įrodinėjo, kad yra pasiruošęs stoti į Imperijos priešininkų gretas, tačiau blogas jo pasirodymas šioje kovoje sugriautų taip ilgai puoselėtą tėvo pasitikėjimą. Čia jau ir reikėtų sustoti. Jau pačioje pradžioje prasideda netikėti siužeto vingiai, kas, beje, labai intriguoja ir neleidžia išjungti konsolės ar bent minutei paleisti iš rankų valdymo pultelio.

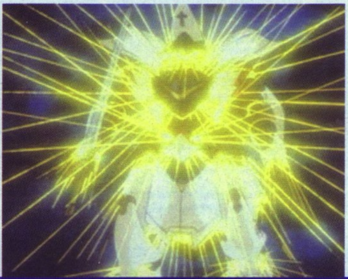
Didžiąją laiko dalį praleisite kovodami, todėl paaiškinsiu, ko galite tikėtis, jei pirmąkart žaisite žaidimą. Prieš prasidedant kovai, išvysite žemėlapį bei aptarsite kovos taktiką su bendražygiais. Nepraleiskite šio lango, nes išgirsite vertingų patarimų, o kartais net ir vienintelį lygio įveikimo būdą.

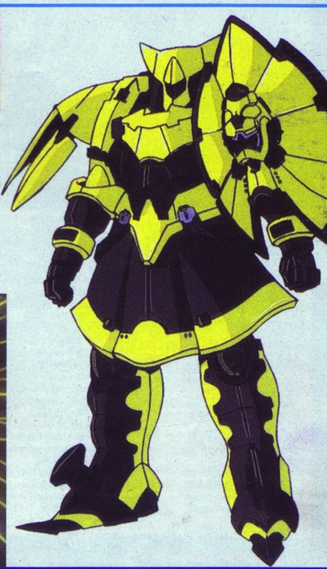
Žaidimo pradžioje valdysite tik pagrindinį herojų — Bastioną. Likę veikėjai paklus tik kompiuterio įsakymams, todėl nuo jūsų mūšio eiga daug nepriklausys. Tačiau vėlesniuose lygiuose, kai jau apsiprasite su žaidimo ritmu, jums bus pasiūlyti jau keli veikėjai, o galiausiai bus leista valdyti ir visus saviškius. Tada kiekvienas ėjimas tampa labai svarbus, galite kurti strategiją, apsupinėti priešus, sugalvoti apgaulingas taktikas. Žaidimas įgyja daugiau strateginių bruožų, nebereikia laukti, kol ėjimus atliks visi veikėjai, kad galėtumėte patys pasireikšti.

Kovos vyksta gana įprastai tokio žanro žaidimams. Užkietėję taktinio RPG gerbėjai galbūt nusivils, kad žaidimas labai paprastas, kai kituose žaidimuose tuo tarpu reikia užsiimti burtų gamyba, begaliniu ginklų kaitaliojimu. Žaidimą įvaldyti visai nesudėtinga. Žuvus vienam iš jūsų valdomų herojų, kovą tęsti galėsite. Pralaimėjimas paskelbiamas, kai žūsta visi jūsų veikėjai, todėl nugalėti dažniausiai nėra sunku. Kita vertus, galimybė tęsti žaidimą po veikėjo žūties suteikia didesnę laisvę taktiniams manevrams. Pavyzdžiui, galite paaukoti vieną karį, kad kitas galėtų prasibrauti iki priešų boso. Štai čia ir prasitariau, kad ne visada būtina nugalėti visus priešų karius. Kartais užtenka nužudyti jų vadovą, ir šie tuomet atsitraukia. Tai palengvina užduotį, bet dažniausiai vis tiek verta iššudyti kuo daugiau priešų, nes už tai gaunate patirties taškų bei pinigų, kuriuos miestų parduotuvėse tikrai rasite kur išleisti.

Dar vienas malonus žaidimo bruožas, kad galėsite savo pasirinktu atsakymu pakeisti siužeto vingius. Perskaitėte teisingai — tik vingius, pabaiga vis tiek lieka ta pati, bet ją pasieksite vis kitaip, todėl pakartoti žaidimą norisi dar ir dar. Bet ir tai ne viskas — pabaiga žaidime yra ne viena, tik ją pasiekti galėsite ne dialogų pagalba, o interviu funkcija. Tai ekskliuzyvinė funkcija žaidime, kuri matuoja veikėjų nuotaiką. Jei paaukojote savo bendražygį mūšyje, jis, žinoma, liks nepatenkintas. Tad jums telieka pakalbinti jį kelionės metu, pakelti nuotaiką. Jei visa komanda jausis puikiai, sulauksite visai kitokios žaidimo pabaigos.

Mūšiai džiugina tuo, kad juose nėra kitus žaidimus taip gadinusių nereikalingų funkcijų. Kūrėjai pasimokė iš kitų klaidų ir pateikė mums





gražų ir ypač lengvai suprantamą mūšio lauką. Kai ateina mūsų eilė veikti, galime rinktis šiuos judesius: pulti, eiti, pažiūrėti informaciją apie save bei praleisti ėjimą. Jei prie jūsų prieis priešas, neteks beviltiškai stebėti, kaip talžomas jūsų brangusis robotas. Susirėmime dalyvausite tiek pat, kiek ir puldamas. Yra keturi būdai atremti atakai: 1.Nesiginti nuo priešo smūgio, bet paskui pilna jėga jam smogti atsakomąjį; 2.Visiškai blokuoti priešo smūgį — tada bet kokiu atveju kirtis bus pataikytas, bet jums atsiims žymiai mažiau gyvybių; 3.Stengtis išvengti priešo smūgio — turėsite procentinę tikimybę išsisukti nuo smūgio ir taip visiškai nepatirti žalos, tačiau jei neišsisuksite, gausite kirtį iš visų jėgų; 4.Pats įdomiausias būdas — kontratakuoti. Vėlgi procentinė tikimybė — dar mažesnė, nei pasirinkus komandą „išvengti", bet jai pavykus, priešo smūgį atremsite neprarasdami nė kiek gyvybių ir smogsite atsakomąjį, puolančiajam pridarydami daug žalos. Pavykus kontratakai, jus turėtų užplūsti LABAI teigiamos emocijos, pasijusite, lyg ką tik būtumėte nugalėję visą armiją priešų. Gali būti, kad sušuksite ką nors panašaus į „Ėsk šitą, prakeiktas metalo lauže!!!"

Minėtosios procentinės tikimybės labai priklauso nuo jūsų ir priešo padėties — jei pulsite iš nugaros, visuomet pataikymo tikimybė bus didesnė, jei susiremsite su priešu garbingai, pulsite jam priešaky, priešo gynybos veiksmai bus kur kas efektyvesni. Šiame mūšyje tokius dalykus, kaip garbė, geriau užmirškite, nes jeigu jūs neužmiršite, tai už jus padarys jūsų priešas. Geriau ir toliau sėkmingai pulkite iš pasalų, nors ne visada tai įmanoma. Ėjimui atlikti turite tam tikrą kiekį taškų. Dalį jų išnaudojate eidami, kitą dalį — atlikdami smūgį. Jei toli nužygiuosite, negalėsite atlikti galingos atakos. Bet galimi ir kitokie manevrai — galite nestipriai smogti priešui, o su likusia gausybe taškų pasitraukti, kad šis negalėtų atsilyginti. Tik nuo jūsų pačių priklausys, kokią taktiką pasirinksite.

Dabar atėjo metas papasakoti apie gražiausią žaidimo funkciją. Tai robotų atliekami smūgiai. Kai pasirinksite, kaip pulsite priešą, išvysite visai kitą vaizdą, nei galėjote tikėtis iš taktinio RPG žaidimo. Naujai atsidariusiame lange išvysite milžiniškus, kone visą ekraną užimančius savo ir priešo robotus. Čia iš arti kaip niekada tikroviškai matysite jų kovą. Visi robotai skirtingi ir čia labiausiai išryškėja jų detalės. Visos atakos atrodo fantastiškai, kai kurie specialieji smūgiai verčia suabejoti, ar žaidžiate video žaidimą, ar žiūrite animacinį filmuką. Apačioje matysite savo herojų ir priešo roboto pilotą. Jie abu rėkaus (daugumoje RPG žaidimų veikėjai bendrauja tik tekstais, šis — ne išimtis) užvedančias frazes, kurias ne visada suspėsite perskaityti, nes niekaip negalėsite atplėšti akių nuo nuostabios robotų kovos. O visų geriausia, kad prieš prasidedant susirėmimui žaidimas nė kiek nesikrauna, todėl galybę kartų žaidime vykstančios kovos nė trupūtėlio nevargina.

Muzika gana įprasta RPG žaidimams. Apie ją nėra daug ko pasakoti. Valdymas taip pat labai paprastas — kadangi žaidimas nesudėtingas, neprireiks net visų pulto mygtukų. Kamerą galėsite sukioti galinės mentės mygtukais, tad ir su ja problemų neiškils. Štai taip, keliais žodžiais, galima papasakoti apie taip ilgai nagrinėjamus kitų žaidimų vienus iš svarbiausių vertinimo kriterijų.

Na, o galutinis žodis bus toks: rinkitės šį žaidimą, jei esate RPG arba taktinio RPG fanas; rinkitės šį žaidimą, jei vienintelis žaidimas, kurį esate žaidę gyvenime, yra šachmatai — tuomet tapsite ką tik minėtų žanrų fanu; rinkitės šį žaidimą, jei esate anime ar didelių vaikščiojančių griozdų gerbėjas. O visiems kitiems — jei turite draugą, kuris žaidžia šachmatais, mėgsta anime ar RPG, pasiskolinkite iš jo Vanguard Bandits...

Pirmasis įspūdis Eilinis taktinis RPG...	**8**
Įdomumas Pavyzdys žaidimams vaidmenimis	**10**
Grafika Susirėmimai nepakartojami...	**9**
Garsas Nieko naujo	**8**
Valdymas Išmoksite net nepradėję žaisti	**9**
Išvada: vienas iš geriausių savo žanro pavyzdžių.	**Galutinis balas 9** Atal

Avangardinis banditas — Žygis

Vigilante 2nd Offence

Kodų ekranas
Įeikite į opcijų meniu, pasirinkite "Game Status",
Tada spauskite L1 + R1.

Specialios atakos

Naikintuvo raketos
Ataka 1: Aukštyn, Aukštyn, Žemyn, Kulkosvaidis
Ataka 2: Aukštyn, Aukštyn, Aukštyn, Kulkosvaidis
Ataka 3: Aukštyn, Aukštyn, Dešinėn, Kulkosvaidis

Buliaus akies raketos
Ataka 1: Aukštyn, Žemyn, Žemyn, Kulkosvaidis
Ataka 2: Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Kulkosvaidis
Ataka 3: Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Kulkosvaidis

Dangaus plaktuko mortyra
Ataka 1: Žemyn, Žemyn, Žemyn, Kulkosvaidis
Ataka 2: Žemyn, Žemyn, Aukštyn, Kulkosvaidis
Ataka 3: Žemyn, Žemyn, Dešinėn, Kulkosvaidis

Brusier patranka
Ataka 1: Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Kulkosvaidis
Ataka 2: Žemyn, Aukštyn, Aukštyn, Kulkosvaidis
Ataka 3: Žemyn, Aukštyn, Dešinėn, Kulkosvaidis

Žudančios minos
Ataka 1: Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Kulkosvaidis
Ataka 2: Kairėn, Dešinėn, Aukštyn, Kulkosvaidis
Ataka 3: Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kulkosvaidis

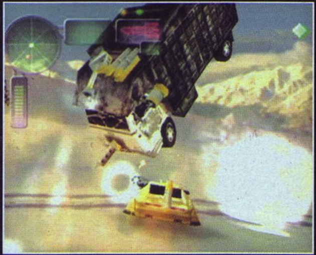
Sieros degintojas
Ataka 1: Dešinėn, Kairėn, Aukštyn, Kulkosvaidis
Ataka 2: Dešinėn, Kairėn, Žemyn, Kulkosvaidis
Ataka 3: Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kulkosvaidis

Sunkesni automobiliai: GO_RAMMING
Lengvesni automobiliai: HI_CEILING
Nepažeidžiamumas: ELBICNIVI
Visi veikėjai: LLA_KCOLNU
Veikėjų maksimalios statistikos: LLA_DORTOH
Greita ugnis: RAPID_FIRE
Super raketos: BLAST_FIRE
Greitesni automobiliai: MORE_SPEED
Staigus stabdymas: JACK_IT_UP
Dideli ratai: GO_MONSTER
Arkadiniame režime be priešų: HOME_ALONE
Ištrinti kodus: NO_CODE
Nėra gravitacijos: NO_GRAVITY
Peržiūrėti visas pabaigas: LONG_MOVIE
Tie patys automobiliai multiplayer režime: MI-XED_CARS
Be ratų priedų: DRIVE_ONLY
Pritraukti priešus: UNDER_FIRE
Sulėtintas režimas: GO_SLOW_MO
Greitas veiksmas: QUICK_PLAY

Veikėjai:
Įvykdykite užduotis ir atrakininkite šiuos veikėjus

Kojotai
Lord Clyde: atlikite visas užduotis kvesto režime su Nina Loco, Molo ir Dallas 13.
Obake: atlikite visas užduotis kvesto režime su Lord Clyde.
Boogie: atlikite visas užduotis kvesto reime su Obake.
Pastaba: negalite kvesto režimo žaisti su Boogie

Linčiuotojai
Houston: atlikite visas užduotis kvesto režime su Sheila, John Torque ir The Flying All-Star Trio.
Convoy: atlikite visas užduotis kvesto režime su Houston
Dave's Cultsmen: atlikite visas užduotis kvesto reime su Convoy.
Pastaba: negalite kvesto režimo žaisti su Dave's Cultsmen.



KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!

Road Rash 3D

Kodai

Greitas pasveikimas:
Po sudužimo laikykite Select ir spauskite X

Daugiau taškų:
Pagrindiniame meniu spauskite: L1 + R2

Didesnis greitis:
Spauskite: Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Apskritimas, Trikampis.

Supersmūgis:
Spauskite ir laikykite: Aukštyn + Apskritimas. Pasiruošę smūgiuoti, atleiskite.

Pirkti bet kurį ginklą:
Pirkdami motociklus, spauskite: Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, L2, R2.

Lengvas milijonas:
Žaidimo pradžioje spauskite ir laikykite: Kvadratas, Trikampis ir Apskritimas. Tada spauskite: Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Dešinėn, Žemyn, R2.

Išvengti tiesioginių sudužimų:
Lenktynių pradžioje spauskite X(2) ir važiuokite ant užpakalinio rato prieš pat atvažiuojantį automobilį. Vietoj to, kad sudužtų, motociklas panaudos automobilį kaip rampą.

Specialus spyris:
Lenktynių metu laikykite nuspaudę žemyn, tada spauskite apskritimą. Pasiruošę spirti, atleiskite.

Dviguba žala:
Lenktynių metu laikykite L2 + R2, kad galėtumėte naudoti dvigubą žalą žiūrint priešais "tolimu" vaizdu.

Jokių baudų:
Kai tik jus sustabdys, iš karto stabdykite žaidimą ir startuokite iš naujo.

Lengvas "dvigubas sprogimas":
Lenktyniaudami spauskite vaizdo atitraukimo mygtuką, tada laikykite atbulinio veidrodžio mygtuką ir atleiskite vaizdo atitraukimą. Dabar turėtumėte turėti vadinamą dvigubą sprogimą ("Blast 2X").

Vogti ginklus:
Plika ranka smūgiavę priešui, kai jis išsitraukęs ginklą, galite jį pavogti.

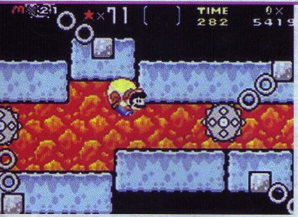
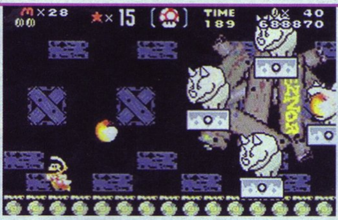
Patarimai

Važiuodami į aklus posūkius ir kalvas, laikykitės geltonos linijos viduryje, tada pakaks laiko sureaguoti į kliūtis.
Kad sparčiai įgreitėtumėte, dukart spauskite X (be to, važiuosite ant vieno rato). Naudokite šį judesį tik tiesiosiose.

Norėdami įveikti posūkius dideliu greičiu, atleiskite akseleratorių, bet nestabdykite. Naudokite pasilenkimo ir supervairavimo mygtukus.

GameShark

Milijardas dolerių
800B6F7C CA00
Begalinė sveikata
8010EE72 8080
Begalinis patvarumas
8010EEAA 7F7F
Motociklų modifikatorius
800B6EF8 000?
Ginklų modifikatorius
8010EEB2 000?
Skaičiai, rašomi į motociklų modifikatoriaus kodo pabaigą
00 - FireCracker 250RR
01 - DuMoto 500
02 - Scavenger 450
03 - Rattler
04 - MissileBlade 600CVR
05 - DMG 747
06 - Predator 750
07 - Razorback
08 - Tsunami XZR1000
09 - DuMoto 999
0A - Executioner 1000
0B - HammerHead
Skaičiai, rašomi į ginklų modifikatoriaus kodo pabaigą
0 - grandinė
1 - lazda
2 - vamzdis
3 - 2x4
4 - Nunchaku
5 - lautuvas
6 – gyvulių yla
7 – svaiginantis ginklas
8 - vėzdas
9 - kumtis
Norint panaudoti ginklą, pakraukite jį Big Game režime, išsaugokite į atminties kortelę, tada išjunkite kodą ir pakraukite užsaugotus duomenis iš kortelės

Super Mario World:
Super Mario Advance 2

GAMINTOJAS:	Nintendo
LEIDĖJAS:	Nintendo
ŽANRAS:	legendinė arkada
PARDUODAMA:	nuo 2002-04-12

Portatyvinei legendinio žaidimo Super Mario versijai nepaprastai sekėsi: būtent jai atiteko pirmosios geriausiai parduodamų GBA žaidimų dešimtuko vietos. Šį žaidimą ypač pamilo amerikiečiai. Pabandysime išsiaiškinti, kuo juos taip sužavėjo populiarumo nestokojantis senukas Mario.

Scenarijus gana kvailas. Netgi LABAI kvailas. Tik įsivaizduokite: norėdami, kad gražuolė princesė juos pastebėtų, Mario ir Luidži ima skraidyti aplinkui lyg kokie Betmenai. Grįžę pamato, kad princesės nebėra. Siužetas akivaizdžiai parodo, kaip per penkias minutes galima netekti merginos. Nesitikėkite kokių nors siužeto vingių ar dar ko nors, kas „Mario" žaidimų serijai būtų neiprasta.

Galite nenusiminti: žaidimas vis dėlto nėra toks siaubingas, kaip galėtų pasirodyti iš pirmo žvilgsnio. Žaidėjus turi sužavėti ne gilios mintys ar neužmirštamas siužetas, bet paprastas, įprastas ir... linksmas valdymas.

Iš viso vienam žaidėjui siūlomi du režimai — Super Mario World ir Mario Bros. Tai netgi ne režimai, bet du atskiri žaidimai. Taip pat siūlomas daugelio vartotojų režimas. Sujungę GBA konsoles į tinklą, galėsite žaisti su draugais.

Pagrindiniu būtų galima pavadinti Super Mario World. Žemėlapyje pirmiausia išvysite miniatiūrines Mario bei Luidži figūrėles. Žemėlapiu keliausite iš lygio į lygį. Iš karto galite pasirinkti, kur eisite — į kairę ar į dešinę. Deja, tai nereiškia, kad žaidimą galėsite įveikti keliais būdais. Nužygiavę kairėn, gausite vertingų daiktų, bet vėliau vis tiek teks grįžti ten, kur pradėjote žaisti, ir eiti į dešinę.

Prieš kiekvieną lygį galėsite pasirinkti arba Mario, arba Luidži. Mario elgiasi kaip ir anksčiau, Luidži šokinėja kur kas aukščiau ir lėčiau. Abu naudojasi tomis pačiomis gyvybėmis, taigi tik nuotaika lems, kurį rinksitės.

Lygių žaidime nepaprastai daug, daugiau nei 90, taigi tikrai turėsite ką veikti. Žaidimas beveik nesiskiria nuo savo pirmtakų: puiki arkadinė atmosfera, linksma, spalvota grafika. Beje, grafika geresnė nei ankstesnės SNES žaidimo versijos. Vienu žodžiu, kosmetiškai žaidimas atrodo taip, kaip ir turėtų atrodyti save gerbiantis GBA sidescroller.

GBA mygtukai išdėstyti puikiai: paspaudę A, šokinėsite; spustelėję B, greitai bėgsite ir, radę tam tikrą grybą, mėtysite į priešus neaiškius daiktus; R mygtukas leis šokinėti sukantis, L — apsidairyti. Liko dar pora mygtukų. Paspaudę START, sustabdysite žaidimą ir galėsite jį išsaugoti. Išsaugoję žaidimą lygio viduryje, žaisti pradėsite tik „check" taške. Jei tokio dar nebūsite priėję, žaisti pradėsite lygio pradžioje. Taip pat žaidimą galima išsaugoti žemėlapio lange. Šios galimybės niekas nepasiūlo, taigi nepražiopsokite geros progos. Kai prireiks pagalbos, spauskite SELECT mygtuką. Radę grybą, kurio efektas silpnesnis nei jūsų neseniai sušlamštas anksčiau rastas grybas, pasilikite jį „juodai dienai". Grybas keliaus į ekrano viršų ir lauks, kol spustelsite SELECT mygtuką. Tada jis kris žemyn ir sugrąžins jums jėgas. Neabejokite, kad jį pagausite: grybų žaidime nėra tiek daug, kad juos mėtytume į visas šalis.

Suradę tam tikrą daiktą, galėsite skraidyti, aukštai šokinėti ir visaip kitaip vartaliotis ore. Padedami šios „supermeno" funkcijos, pasieksite lygių aukštumas, kuriose daugybė vertingų dalykėlių.

Baigiantis lygiui išvysite aukštyn–žemyn slankiojančią kartelę. Kuo aukščiau ją kirsite, tuo daugiau prizinių žvaigždučių gausite. Surinkę šimtą žvaigždučių, galėsite sulošti mini žaidimą, kuriame uždirbsite kitokių žvaigždučių ir grybų. Dovanų gausite ne vien už prizinių žvaigždučių kolekciją: surinkę šimtą monetų, gausite gyvybę; suradę visus lygyje paslėptus medalius su drakono Joši atvaizdu, taip pat gausite gyvybę.

Štai ir paminėjau šio žaidimo naujieną — draugišką drakoną Joši, kurį sutiksite ne viename lygyje. Galėsite šokti jam ant nugaros ir... ne, skraidyti jis nemoka, bet moka valgyti obuolius ir spjaudyti ugnį. Beveik taip pat kaip obuolius jis smagiai sušlamščia ir priešus. Būdamas ant jo nugaros, Mario (arba Luidži) negali atsiimti gyvybės. Drakonui prisilietus prie priešų, iškrisite iš balno, o jis pats ims bėgioti aplinkui lyg... Ne, neturiu su kuo palyginti. Tiesa, jei tik sugebėsite vėl užšokti jam ant nugaros, galėsite keliauti toliau. Vienintelė reali grėsmė sėdint Jošio balne — nugarmėti į prarają. Priešai neturėtų sukelti didesnių problemų.

Antras žaidimas, kurį galėsite pažaisti nusipirkę Super Mario Advance 2, yra Mario Bros. Tai legendinis žaidimas, kai pagrindinis vaidmuo tenka legendiniam veikėjui Mario. Veiksmas rutuliojasi viename plote, kurį visą matote ekrane. Trimis aukštais nuo viršaus link apačios ropos įvairūs vėžliai ir kitokie gyviai, kuriuos turėsite numušti iš apačios. Numuštas gyvis apsiverčia aukštyn kojomis. Kad jį pribaigtumėte, tereikia prie jo prisiliesti. Už užmuštą padarą gausite monetą, už monetą gausite taškų. Surinkę daugiau taškų, gausite gyvybę. Nugalėję visus gyvius, pateksite į kitą lygį. Tie, kas sugebės įveikti visą kelią, vėl išlis pro viršų, bet bus greitesni. Jei pasidarytų riesta, visada galite spustelėti POW mygtuką. Užtenka į jį atsitrenkti, ir visi priešai apsiverčia. Jums bus nuolat siūloma sužaisti papildomų žaidimų: kai per tam tikrą laiką reikia surinkti kuo daugiau žvaigždučių. Surinkusiems visas skiriama solidi papildomų taškų sumelė. Lygių aplinka keisis, kitoks bus ir žemės paviršius, turėsite išmokti čiuožinėti ant ledo.

Štai tiek naujovių ir jau laiko patikrintų žaidimo elementų siūlo Super Mario Advance 2. Jį geriausia žaisti norint atsipalaiduoti. Super Mario Advance 2 labiau patiks jaunesniems žaidėjams, bet ir vyresnieji turės ką veikti.

Pirmasis įspūdis — Reikalus gadina bukas siužetas	7
Siužetas — Argi TAI siužetas?!	3
Grafika — Be priekaištų	9
Garsas — „Mario" stiliaus muzikėlės skamba neblogai	8
Valdymas — Nieko nepridėsi, nieko neatimsi	9
Išvada: dar vienas gausios „Mario" žaidimų kolekcijos atstovas, beveik nesiskiriantis nuo savo brolių.	Galutinis balas 8 (Mario)

Grybus rinko Žygis

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

32 bitų era: 1993–1997

1997

Gandai apie naująją Sony konsolę

Sklinda gandai, kad Sony konstruoja naują 64 bitų konsolę (papildoma RAM atmintis, R4000 „čipas" ir CD–ROM įrenginys). Konsolė veiks ir kaip DVD grotuvas, ja taip pat bus galima žaisti PlayStation žaidimus. Oficialiai Sony gandų nepatvirtina, tačiau teigia, kad PlayStation 2 pasirodys ne anksčiau 1998 metų.

Sega Channel nebebus transliuojamas

Lapkritį paskelbiama, kad nuo 1998 birželio Sega Channel nebebus transliuojamas. Kadangi PlayStation ir N64 ypač populiarūs, Genesis gresia išnykimas, taigi nebereikalingas ir Sega Channel.

Tamagotchi karštligė

Bandai Japonijoje išleidžia virtualiojo gyvūnėlio žaidimuką Tamagotchi. Žaisliukas akimirksniu tampa nacionaline japonų aistra. Amerikoje per pirmąsias tris dienas parduota visa 30 000 pradinė žaisliukų siunta. Bandai pasiskelbia kurianti PC ir GameBoy versijas. Netrukus panašių žaisliukų išleidžia daugelis kitų kompanijų.

Tiger išleidžia GameBoy konkurentą

Naujoji monochrominė Tiger sistema game.com meta iššūkį GameBoy. Game.com turi keletą papildomų savybių: kortų žaidimą, kalkuliatorių, adresų knygelę, kalendorių ir jautrų ekraną. Prie šio ekrano prijungus PC modemą, galima gauti on-line tekstinius elektroninius laiškus.

Nintendo vėl imasi kurti nešiojamąją spalvotą konsolę

Nintendo paskelbia pasiruošusi toliau kurti nešiojamąją spalvotą konsolę Atlantis. Tai 32 bitų sistema, nepakeitus elementų leisianti žaisti 30 valandų.

VM Labs planai

Lapkritį VM Labs paskelbia kurianti naują videožaidimų konsolę, pasirodančią baigiantis 1998–iesiems. Smulkmenų apie Project X nepateikiama, težinoma tiek, kad ją gamins ne viena, bet keletas kompanijų, kaip kad buvo su 3DO sistema.

Gameworks atveria duris

JAV mieste Sietle atidaromas žaidimų centras Gameworks. Vyksta didingos iškilmės. Iki 2002–ųjų pabaigos planuojama atidaryti apie 100 tokių centrų.

1998

Naujoji Sega konsolė

Naują 128 bitų sistemą Sega patvirtina oficialiai, bet sistemos vardas visus metus taip ir lieka neaiškus. Tik 1998–ųjų pradžioje ji oficialiai pavadinama Katana. Tuo pačiu metu Sega praneša, kad ši konsolė naudos Microsoft Windows CE operacinę sistemą. Tai leis kur kas lengviau pakeisti žaidimus PC formatu ir atvirkščiai.

Katana pristatoma gegužę. Unikalus jos aspektas — Visual Memory System atminties įrenginys, galintis veikti atskirai kaip Tamagotchi žaisliukai. Tais pačiais metais Sega paskelbia, kad Katana Japonijoje pasirodys lapkričio mėnesį. Kiek vėliau Sega paskelbia dar kartą keičianti pavadinimą: dabar konsolė pavadinama Dreamcast. Dreamcast triukšmingai pristatoma Japonijoje. Pirmosios 150 tūkstančių konsolių kartu su 132 tūkstančiais Virtua Fighter 3 žaidimo kopijų parduodamos akimirksniu.

Dingęs Sega vardas

Rinkos tyrimai parodo, jog techninės videožaidimų įrangos pirkėjams pavadinimas nėra svarbus, taigi Dreamcast pavadinime Sega nutaria neminėti savo vardo. Ironiška, bet nedidelė JAV kompanija Majesco nusprendžia, jog Sega vardas svarbus. Iš Sega ji gauna Genesis licenciją ir išleidžia naują Genesis 3. Ant pakuotės yra ir Sega vardas. Majesco planuoja išleisti pigias Game Gear, Saturn ir Pico versijas. Kompanija taip pat išleidžia žaidimus Super Nintendo ir Genesis konsolėms. Malonus siurprizas — pagal Hasbro Interactive licenciją sukurtas Frogger.

Dreamcast galiausiai išleidžiamas su Sega vardu.

Sega problemos tęsiasi

Atšaukus Sega ir Bandai susijungimą, atsistatydina Sega prezidentas Hayao Nakayama. Jį pakeičia Sega of America prezidentas Shoichiro Irimajiri. „Apkarpyti" trys Sega padaliniai JAV: Sega of America, SegaSoft ir Sega Entertainment. Be to, Sega paskelbia nutraukianti Saturn distribuciją.

PlayStation 2

Metams prasidėjus, pasklinda gandai, jog Sony rimtai kuria PlayStation 2. Iš pradžių Sony tvirtai tyli — naujienas skleidžia žaidimų kūrėjai. Metų viduryje Sony pagaliau pripažįsta iš tiesų kurianti naują konsolę, kurios pagrindas — DVD. Didžiausia tikimybė, kad sistema pasirodys tik 2000–aisiais. Be to, imama kalbėti, jog Sony ir Toshiba kurs „čipą" konsolei. Pasak pirmųjų spėjimų, procesorius dirbs 250 Mhz dažniu, t. y. šiek tiek greičiau nei Dreamcast. Sony tyli.

Nintendo 64 DD vėl atidedamas

Vykstant E3, Nintendo 64 DD nepasirodo. Kompanija išleidžia N64 Expansion Pack, pagrindinę sistemos atmintį leidžiantį padidinti 8 MB.

The Legend of Zelda pagerina rekordus

Lapkričio 23 Nintendo išleidžia The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64 platformai. Kompanija paskelbia, kad jau rezervuota 325 000 Zelda kopijų. Žaidimas tampa laukiamiausiu visų laikų kartridžu. Iš anksto užsisakiusieji žaidimą gauna specialųjį auksinį kartridžą. Nuo lapkričio 23 iki Naujųjų metų Nintendo parduoda 2,5 milijono Zelda kopijų. Jų vertė — daugiau nei 150 milijonų dolerių. Pelningiausias Disnėjaus filmas Bug's Life per tokį patį laiką „susižeria" 114 milijonų USD.

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

Modernusis amžius: 1998–1999

Atakuoja Pokemonai

Nintendo paskelbia JAV išleidžianti Pokemonus. Žaidimas, Japonijoje tapęs sensacija, toliau varo iš proto spaudą ir žaidėjus. Išleistos dvi Game Boy versijos tampa greičiausiai parduotu Nintendo žaidimu. Kompanija taip pat išleidžia Tamagotchi prietaisą Pocket Pikachu, turintį populiariausią Pokemon veikėją. Įtaisas veikia kaip žingsniamatis, taigi žaidėjai gali stiprinti savo Pokemoną tiesiog vaikščiodami.

Game Boy gyvena toliau

Nintendo of Japan išleidžia Game Boy Light — Game Boy su šviečiančiu ekranu. Netrukus pristatomi išoriniai Game Boy įrenginiai — kamera ir spausdintuvas. Nepaisant žemos rezoliucijos, šie įtaisai populiarūs. Galima numanyti, kad Game Boy Pocket puikiai seksis. Nintendo, išleidę Game Boy Color, pasirašo Game Boy Pocket mirties nuosprendį. Nors jį galima suderinti su Pocket, kuriamos ir spalvotos, ir nespalvotos žaidimų versijos. Netrukus imami leisti tik Game Boy Color žaidimai.

Gamintojai lenda į nešiojamųjų žaidimų įtaisų rinką

Tiger toliau spekuliuoja game.com. Nebesidomintiems vartotojams pristatomas mažesnis modelis game.com Pocket Pro.

Bandai pristato WonderSwan — sistema, nespalvotame ekrane aukšta rezoliucija galinčią rodyti žaidimus ir ribotą video. Nuo 1998 pabaigos iki 1999 kovo Bandai tikisi parduoti 3–4 milijonus WonderSwan įtaisų.

SNK paskelbia kurianti NeoGeo — nešiojamąjį įtaisą, kuris veiks ir sujungtas su Sega Dreamcast. NeoGeo turi mažytį valdymo pultelį ir didesnį nei Game Boy monochrominį ekraną.

Hasbro supirkinėja videožaidimų kompanijas

Matydami, kaip puikiai sekasi Frogger PC ir PlayStation versijoms, Hasbro Interactive nusiperka kelias videožaidimų kompanijas. Pirmoji krepšelyje atsiduria Tiger Electronics, game.com gamintoja. Tada Hasbro paskelbia nusipirkusi Atari namų bibliotekos ir vardo teises. Pasklinda gandai, jog Hasbro gamins Jaguar ir Lynx arba sujungs Lynx ir game.com. Hasbro paneigia gandus ir paskelbia ketinanti kurti Atari žaidimų versijas naujoms konsolėms. Pirmuoju pretendentu tampa Centipede PC. Deja, kompanija spėja paskelbti tik apie PlayStation versiją, kuri 1998-aisiais nepasirodo.

VM Labs taip ir lieka paslaptis

Apie naują videožaidimų sistemą Project X VM Labs nieko neskelbia. Pasibaigus E3, kompanija praneša, jog tai bus ne konsolė, bet „čipas", kurio padedami DVD grotuvai galės tapti interaktyvūs. VM Labs planuoja pardavinėti licencijas kompanijoms, kursiančioms programinę Project X įrangą. Licencijas įsigyja Capcom, Hasbro ir THQ. Metams baigiantis, oficialiai paskelbiama, kad naujos sistemos pavadinimas bus NUON.

1999

Nauja Nintendo ir IBM konsolė

Nintendo paskelbia kurianti naują konsolę Dolphin. Jos pagrindas — 400 Mhz IBM procesorius Gekko. Naują konsolę Nintendo tikisi išleisti iki 2000-ųjų Kalėdų.

Mobiliųjų telefonų žaidimai

Nintendo paskelbia kurianti Game Boy Advance — 32 bitų spalvotą nešiojamąją sistemą, kurią bus galima sujungti su mobiliuoju telefonu ir jungtis prie interneto. Kompanija pažada, kad naują įtaisą bus galima suderinti su Game Boy Color ir Game Boy žaidimais.

Microsoft praneša apie konsolę

Microsoft praneša kurianti konsolę X-Box. Šios konsolės, kaip ir Sega Dreamcast, pagrindas — Windows CE operacinė sistema.

Sony paskelbia PlayStation 2 specifikacijas

Pamažu ima sklisti informacija apie PlayStation 2. Žinoma, kad sistema turės Sony / Toshiba 250 Mhz procesorių Emotion Engine, kad ji kainuos apie 800 JAV dolerių.

Rugsėjį apie Playstation 2 Sony paskelbia oficialiai. Konsole bus galima ne tik žaisti, bet ir klausytis audio CD, žiūrėti DVD. Sistemą planuojama išleisti 2000 rudenį.

Dreamcast be šautuvo

Dėl susišaudymų Kolorado valstijoje Amerikoje Sega nutaria nebepristatyti šautuvo Dreamcast konsolei. Sužinoję, kad House of The Dead 2 teks žaisti tik standartiniu pulteliu, žaidimo fanai nusivilia. Dar blogiau, Sega neleidžia suderinti amerikietiškos konsolės ir iš kitų šalių importuotų ginklų. Kitos kompanijos vis dėlto pažada išleisti ginklų, kuriuos bus galima suderinti su Dreamcast.

Emuliacija įsibėgėja

Connectix Corporation pristato Virtual Game Station, Macintosh kompiuteriais leidžiančią žaisti PlayStation žaidimus. Sony reikalauja šio produkto laikinai negaminti, bet prašymas atmetamas. Kita kompanija Bleem pristato PlayStation emuliatorių PC vartotojams. Emuliatoriaus bleem! kaina — tik 20 USD. Sony keturis kartus bando uždrausti bleem!, bet jai nei karto nepasiseka.

Kitas istorijos etapas — naujoji 2000–2001 era. Sužinosite apie PlayStation 2, X-Box, GameBoy Advance ir GameCube gimima, on-line žaidimus, perskaitysite daug kitų įdomybių.

Thrustmaster Desert

Šį kartą jūsų dėmesiui norėtume pristatyti Thrustmaster šviesos šautuvą Desert Eagle .50AE.

Thrustmaster Desert Eagle .50AE yra tiksli tikro to paties pavadinimo ginklo kopija. Ši savybė turi ir pliusų, ir minusų. Teigiamoms savybėms priskirčiau visų pirma tai, kad tikrai abejoju, ar pasitaikys gyvenime proga palaikyti rankose tikrą, kultinį Desert Eagle. Žinoma, ginklas yra labai didelis, tad žaidėjai iki 12 metų tikrai neapglėbs rankenos, tačiau dydis — ne tik trūkumas, bet ir privalumas, mat kūrėjai turėjo puikią galimybę ant pistoleto patalpinti daug pagalbinių mygtukų. Šiaip ar taip, jei jūs ir esate jaunesnio amžiaus žaidėjas, arba, pavyzdžiui, jūsų labai mažos rankytės, nederėtų užversti šio puslapio, mat Thrustmaster išleido ir Walther PPK kopiją (tai mėgstamiausias Džeimso Bondo ginklas :)), kuri, nors ir daug mažesnė nei Desert Eagle, turi beveik visas gerąsias jo savybes.

Jungtis

Desert Eagle .50AE (toliau DE .50) pilnai atitinka visus šiuolaikinių žaidimų reikalavimus bei gali būti naudojamas tiek su PS2, tiek su PSone konsolėmis. Ginklas gali būti jungiamas naudojant standartinę valdymo pultelio jungtį (PSone, PS2), ko pasekoje jis atitiks visus GunCon 1 reikalavimus. PS2 savininkai pistoletą gali prijungti naudodami ir USB jungtį, tokiu atveju Desert Eagle atitiks visus GunCon 2 reikalavimus. Ginklą testavome visais režimais, naudojome tiek PSone, tiek PS2 konsoles. Visais atvejais Dykumų Erelis veikė nepriekaištingai.

Mygtukai

Ant DE .50 korpuso yra net trylika mygtukų, tačiau bent pusės jų mes taip ir nepanaudojom. Iš pirmo žvilgsnio gaidukas atrodo per lengvai ir per mažai nuspaudžiamas, tačiau žaidimo metu jis veikia puikiai. Vadinamas pedalo („pedal") mygtukas, įtaisytas ginklo rankenoje, nėra labai patogus, mat dėl ginklo dydžio kartais jį spustelime netyčia. Ši problema neiškiltų, jei būtų sumažintas mygtuko jautrumas arba pedalas būtų įtaisytas kitoje vietoje. Ant ginklo yra dar keli režimų bei funkcijų mygtukai, apie kuriuos rašysiu skirsnyje „Funkcijos", bei keli standartiniai pultelio mygtukai (kryžmė, išsirinkti („select" ir t.t.), apie kuriuos nerašysiu. Nerašysiu todėl, kad pistoleto naudojimas vietoj pultelio yra labai nevykusi idėja, o kryžmė, skirta slankiojimui po meniu, veikia ne itin tiksliai, be to, visuose mano matytuose žaidimuose po meniu galima vaikščioti judinant patį ginklą.

Funkcijos

Kaip jau minėjau, ginklas turi kelias labai reikšmingas funkcijas.

- Atatranka. Ginklo rankenos apačioje įtaisytas mažas jungiklis reguliuoja šautuvo atatranką. Jungiklis turi viso labo dvi pozicijas: „įjungta/išjungta". Ar tai gerai, ar blogai — spręskite patys, tačiau vibracijos jautrumo reguliatorius nepakenktų.
- Šaudymo režimai. Toje vietoje, kur turėtų būti saugiklis, įtaisyti du mygtukai: „pradėti" („start") ir „ugnies režimas". Ką reiškia „pradėti", be abejonės, visi supratot, o „ugnies režimas" skirtas tam, kad žaidimo metu galėtume pasirinkti normalų, automatinio užtaisymo arba automatinio šaudymo ir užtaisymo režimus. Žaidžiant normaliu režimu, kiekvieną kartą norint iššauti reikia spustelti gaiduką, norint užsitaisyti dažniausiai tenka nukreipti ginklą šalin nuo ekrano ir iššauti. Automatinis užtaisymo režimas leidžia mums nesiblaškyti ir kiekvieną kartą pasibaigus šoviniams ginklas užsitaiso automatiškai. Paskutinis režimas skirtas mėgstantiems simuliuoti: jį naudojant ginklas visada užsitaiso savaime, o šaudant pakanka stipriai laikyti paspaustą gaiduką, ir jūsų pistoletas kalens ne prasčiau nei M60 kulkosvaidis.
- Ginklo režimai. Šalia kryžmės įtaisytas mažas jungiklis reguliuoja

agle .50AE

pačio ginklo režimą (normal, GunCon, GunCon 2). Šiaip pastebėjau, kad, prijungus ginklą, jis automatiškai pasirenka darbo režimą, tačiau kartas nuo karto šis bei tas gali nesuveikti, tad rekomenduoju kruopščiai stebėti, kaip ir prie ko jungiate šautuvą, kokį žaidimą ruošiatės žaisti ir koks režimas nustatytas. Nesklandumų neturėtų būti, nes ginklo darbo režimą galite pakeisti bet kuriuo metu.

Testas

Ginklą testavome PS2 konsole žaisdami Ninja Assault (PS2, Namco), Time Crisis demonstracinę versiją (PSone, Namco) ir Gunfighter (PSone, UbiSoft).

Pirmas dalykas, kritęs į akis, tai atatranka. Atsižvelgiant į tai, kad visas ginklas pagamintas iš plastmasės, jo tarškesys — nepakenčiamas. Žinoma, patys šaudydami to nejutome, bet kitame kambaryje buvę žmonės piktinosi ir visaip įkalbinėjo mus išjungti atatrankos funkciją (grasino netgi tikrus ginklus atsinešti :)). Išjungus šį režimą, susiduriame su kita problema, mat dingsta bet kokia vibracija (čia tikrai praverstų vibracijos reguliavimas), o kartu su ja ir šaudymo pojūtis. Tai nebuvo itin aktualu žaidžiant GunFighter, tačiau Ninja Assault automatiškai prarado bent pusę savo žavesio.

Žaisdami Ninja Assault susidūrėme ir su kita problema — tai nepakeliamas sąnarių skausmas, kurį, ko gero, įtakojo ginklo dydis ir žaidimo tempas. Šaudymo režimo mygtukas labai pravertė šioje situacijoje, mat įsijungę automatinio šaudymo ir užtaisymo režimą daugiau nepatyrėm jokių fizinių keblumų. Tiesa, naudojant šį režimą kiek sunkiau kovoti su bosais, beveik neįmanoma surinkt padoraus kiekio taškų ir šiaip sunku kontroliuoti patį žaidimą, tačiau ko tik nepadarysi kovodamas su rankų skausmu. Žaisdami GunFighter jokiu traumų nepatyrėme, naudojome tik „Normal“ šaudymo režimą, ir, atvirai pasakius, malonumo patyrėme daug daugiau nei žaisdami Ninja Assault.

Na ir paskutinė jau paminėta problema — tai pedalo mygtukas. Kadangi Ninja Assault jis nenaudojamas, šis mygtukas turėdavo atlikti specialios atakos funkciją. Tie, kas skaitė Ninja Assault recenziją, žino, kad speciali ataka žaidime sutinkama labai retai, tačiau (dėl ginklo kaltės) dažniausiai panaudojama ne laiku ir ne vietoj. Dėl itin greito tempo, pistoletą neretai tenka permest iš rankos į ranką, kad būtų galima truputį pailsėti. Tokiais atvejais dažniausiai spustelime pedalo mygtuką. Tai ne bėda žaidžiant Time Crisis ar GunFghter — šiuose žaidimuose mygtuko pagalba mes tiesiog pasislepiam, tačiau Ninja Assault atveju visai be reikalo išnaudojam specialiąją ataką. Na, o jei visai atvirai, tai pedalo mygtukas nesukėlė rūpesčių tik Time Crisis žaidime. Žaidžiant GunFighter reikalingas tikslumas, tad kiekvienas netyčinis bandymas ne laiku pasislėpti, dažnai būdavo paskutinis...

D.U.K

Ar galėtumėte išvardinti visus RPG žaidimus? Kada išeis Chrono Cross 2: Chrono Break ir Silent Hill 3? Ar Final Fantasy XII bus galima žaisti internete?
Na, visų RPG žaidimų tikrai neišvardinsime — neužtektų vietos. Populiariausios serijos: Final Fantasy, Dragon Quest, Legend of Zelda ir kiti, dažniausiai japoniški RPG „serialai". Apie Chrono Cross 2 dar nieko negirdėti, o va Silent Hill 3 laukite jau pavasarį. Final Fantasy XII, pasak kūrėjų, būtent ir bus skirtas žaisti internete.

Kiek yra PSOne išleistų žaidimų su Jackie Chanu? Ar žadama išleisti daugiau?
Žinome tik apie Jackie Chan Stuntmaster PlayStation konsolei. PS2 konsolei žadamas išleisti Jackie Chan Adventures.

Kiek apytiksliai kainuoja vairalazdė ir kiek — vairas su pedalais?
Tiksliai nepasakysime, orientacinė kaina — nuo 150 iki 200 litų.

Ar galite išvardinti 10 strateginių žaidimų PSOne konsolei? Ačiū.
Prašom: Battle Stations, Brigandine, Command & Conquer: Red Alert, Crusaders of Might and Magic, Golden Nugget, Hoshigami: Ruining Blue Earth, Magic: The Gathering – Battlemage, Master of Monsters: Desciples of Gaia, Warcraft II: The Dark Saga, Warzone 2100.

Ar subraižytas originalus PS2 CD nepraranda kokių savybių, ar žaidimai veiks sklandžiai, kaip ir nesubraižius? Ar tai tiesa?
Tikrai netiesa. PS2 diskai, kaip ir visi kiti, braižomi gadinasi. Žaidimai dėl to gali „lūžinėti" ar netgi visai nepasileisti. Būkite atsargūs su savo CD, ypač originaliais :).

Ar yra sukurtas žaidimas „In Cold Blood 2"?
Dar nieko negirdėjome.

Ar bus daugiau aprašymų, kaip pereiti žaidimus?
Be abejo, žaidimų perėjimo būdus rašysime priede arba skirsime vietos pačiame žurnale.

Ar yra Kaune tokia vieta, kur būtų galima pažaisti su Xbox, GameCube, PlayStation 2 kompiuteriais?
PS2 ir Xbox galima pažaisti „Baituko" salonuose. Dėl GameCube nesame tikri, ko gero nėra.

Kitame Numeryje:

- Geriausi metų žaidimai
- GTA Vice City (PS2)
- Terminator (PS2)
- Road Rash (PS)

Skelbimai • Skelbimai

Nori čia pamatyti savo skelbimą? Pirmyn: užpildyk kuponą ir siųsk jį į redakciją. **Kitaip (pvz., telefonu) skelbimai nepriimami.**

Parduodu originalų žaidimą Final Fantasy VII. 3 CD + 1 demonstracinis FFVIII CD. Norėčiau susirašinėti su Residento fanais (laiškais arba SMS). Mindaugas Sinkevičius, Mariampolė 4520 Alytaus g. 19, tel.: 8 (654) 31395.

Parduodu apie 90 žaidimų PS konsolei. Taip pat Game Boy, 8 jam skirtus žaidimus ir akumuliatorių. Tel.: 8 (672) 56797, skambinti po 18 val. Tomas.

Norėčiau keistis originaliais PS2 CD su žmonėmis, gyvenančiais Palangoje, Kretingoje arba Klaipėdoje. Tel.: 8 (680) 88153, skambinti po 21 val. Aidas.

Keičiuosi PSOne žaidimais. Tik vilniečiams. Tel.: 8 (5) 213 7560, skambinti ryte ar vakare. Mikalojus.

Parduodu GBA su daug priedų. Tel.: 8 (680) 70130 Edgaras.

Parduodu PlayStation konsolę: 2 valdymo pulteliai (abu vibruojantys), 30 CD (MOH abi dalys, Silent Hill, NFS, Colin McRae Rally 2 ir kiti), atminties kortelė. Kaina — 450 Lt. Tel.: 8 (37) 353128 Kęstas.

Norėčiau keisti PS2 žaidimą Silent Hill 2 (2 CD) į kurį nors iš šių žaidimų: Quake III, Medal of Honor Frontline, Resident Evil 2, Silent Scope 2. Tel.: 8 (686) 53037 Darius.

Parduodu PS žaidimus: Resident Evil: Gun Survivor, Vigilante 8: 2nd Offense, Battle Tanx Global Assault, 4 in 1: Ace Combat 2, Wing over, Steel Reign, Shell Shock. Arba keičiu į 1 arba 3 Tomb Raider dalis. Tel.: 8 (670) 78499 Agnė, Kaunas.

Parduodu PlayStation (neveikiantis). 10 CD, 2 valdymo pulteliai, atminties kortelė. Kaina — 110 Lt. Tel.: 8 (37) 455419 Edvis.

Parduodu PlayStation: 2 vibruojantys pulteliai, atminties kortelė, 101 CD, 2 muzikiniai CD. Kaina — 950 Lt. Tel.: 8 (684) 27212 Deividas.

Parduodu PSOne žaidimus: The Mummy, VIP, Nuclear Strike, Soviet Strike, WWF Smackdown, Planet of the Apes. Tel.: 8 (22) 324212 Tomas.

Parduodu PSOne žaidimus. Tel.: 8 (315) 38820 Augustinas.

Parduodu PSOne žaidimą R4 Ridge Racer Type 4. Pirkčiau Constructor, Digimon World 3. Tel.: 8 (689) 99592 Raimondas.

Keisčiau originalų PS2 diską Gran Turismo 3 į bet kokį kitą originalų PS2 CD. Tel.: 8 (689) 18588 Mantas.

Pirkčiau pirmąjį VA PlayStation numerį. Tel.: 8 (653) 60195, 8 (653) 87634 Armundas.

Pirkčiau Final Fantasy VIII ir IX anglų kalba. Tel.: 8 (684) 42679 Lydonas.

Gal yra norinčių keisti Final Fantasy VIII rusišką versiją į anglišką? Tel.: 8 (672) 34283 Martynas, Kaunas.

Pirksiu Silent Hill, Alone in the Dark 4 (abu PSOne). Kristijonas2002@yahoo.com.

Dune 2000 ir 3Xtreme keisčiau į Twisted Metal 4. Tel.: 8 (22) 2778044, skambinti po 14 val. Kernius.

Pirkčiau Lego Racer (PSOne). Tel.: 8 (37) 551338 Lukas.

Keičiu PS žaidimą KKND Crossfire į Medieval. Tel.: 8 (37) 345657 Aistis.

Keičiu PS žaidimą Dracula į Dracula 2. Tik su vilniečiais. Tel.: 8 (22) 792353 Eugenijus.

Keičiu PC žaidimą Hardcore 4x4 į kokį nors PS žaidimą. Tel.: 8 (653) 31841 Vidmantas.

Parduodu PS2 CD ir Xbox DVD žaidimus. Parduodu PlayStation 2 konsolę. Tel.: 8 (5) 22792008 Dima.

Keisčiau PSOne žaidimą Ronaldo Football į Need for Speed 4 anglišką versiją. Tel.: 8 (389) 71125 Irmantas.

Parduodu SEGA Dreamcast (beveik naujas): 2 originalūs valdymo pulteliai, 2 atminties kortelės, 12 CD, dėžė. Tel.: 8 (37) 741913 Artūras.

Parduodu PSOne: 30 CD, vibruojantis pultelis, atminties kortelė. Kaina — 350 Lt (galima derėtis). Tel.: 8 (653) 31363, skambinti iki 23 valandos. Edikas, Šiauliai.

Keičiu savo PSone į Dreamcast konsolę. Tel.: 8 (673) 01073, skambinti po 18 val. Darius.

Parduodu PlayStation (su defektu): pultelis, atminties kortelė, virš 20 CD. Kaina — 100 Lt. Taip pat priedą filmams žiūrėti. Kaina — 50 Lt. Tel.: 8 (233) 42053, skambinti šeštadieniais. Evaldas.

Skelbimai • Skelbimai